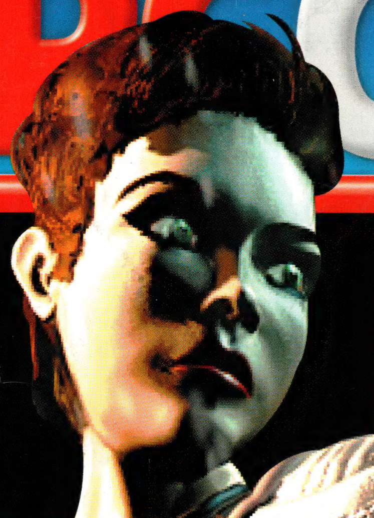
SVENSKA PC Games incite



MED FULL VERSION!

EMERGENCY – FIGHTERS FOR LIFE

Mech Commander 2

Recension & video för robotsuccén

HANNIBAL LECTER

Kannibalen får ett eget datorspel

RECENSION

DIABLO 2

LORD OF DESTRUCTION

● Nya karaktärer ● Nya banor ● Mer av allting!

DUKE NUKEM

Den nya 3D-tekniken bakom hertigen

BALDUR'S GATE 2

Recension av Throne of Bhaal

Recensioner



TRAIN SIMULATOR

- **Diablo 2: LOD**
- Train Simulator
- Mech Commander 2
- **BG2: Throne of Bhaal**
- Dragonriders
- **Legends of Might & Magic**
- House of Dead 2
- **Leadfoot**
- Erotica Island
- Merchant Prince 2

TOM CLANCY GÖR DET IGEN



Första bilderna från

GHOST RECON

8 SAKER ATT GÖRA NÄR SKITEN GÅR NED

Få Windows att sluta krascha!

Neverwinter Nights

4 sidor med första intryck, features och skärmbilder

kr 59:50



7 388097 705958 09

TIDSAM 0977-09

● Tips: Operation Flashpoint ● 10 bra spel som aldrig slog igenom ● GeForce 3

Vi är en av Nordens största aktörer på datormarknaden -och kan därför garantera dig låga priser!

Bygg din egen Komplett PC

Komplett.se erbjuder dig nu en mycket intressant tjänst på våra sidor.

Komplett.se låter dig skräddarsy din egen PC med vår nya PC-byggare!
(kräver Internet Explorer 5.x eller senare och att du har registrerat dig/loggat in).

Med god vägledning och med vår översiktliga PC-Byggare, kan du själv enkelt komponera en PC till dina behov och dina önskomål.

Besök oss på www.komplett.se och pröva den!

LG Electronics Inc.

LG 19" CRT 99G Skärm

- Vikt: 28 kg
- 15 pin VGA connector
- TCO-99



2.995:- inkl. moms

Trust

Trust Digital PhotoCam 1300

- CCD-upplösning: 1.3 Megapixel
- Fokus: Auto
- Hvit balans: Auto
- Levereras med 2mb minne



1.595:- inkl. moms

GAINWARD

Gainward AGP GeForce2 GTS/400 64MB DDRam, Retail

- nVIDIA GeForce2 GTS GPU
- 64 MB DDRam 5 ns
- 400MHz Palette-DAC
- 256-bit 3D och 2D graphic accelerator



1.595:- inkl. moms

GAINWARD

Gainward AGP GeForce2 MX-400 64MB

- "Jumbo" 6ns SDRam Tv-Out, Retail
- DVD MPEG-2 hardware-acceleration
- FSAA via drivrutiner



1.095:- inkl. moms

Uppgraderingspaket 1

- AMD Socket A Duron 3DNOW! 750MHz OEM
- Cooler Master CPU-fläckt Socket A/7/FCPGA , upp till 850Mhz.
- Moderkort VIA KT133A för Socket A
- Original 128MB SDRAM PC133

Kampanjpris 2.095:- inkl. moms

Uppgraderingspaket 2

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1000MHz OEM
- Cooler Master CPU-Fläckt Socket A/7/FCPGA , upp till 1,0Ghz
- Moderkort VIA K7T133A för Socket A
- Original 256MB SDRAM PC133

Kampanjpris 3.395:- inkl. moms

Allt till Datorer till extremt billiga priser finner du hos oss!

På www.komplett.se ser du alltid om en vara finns på lager eller inte. Beställer du en vara vi har på lager, skickas denna inom 24 timmar från beställning.

Telefon: 031-710 2000, Telefax: 031-710 2001
och E-mail: komplett@komplett.se
Komplett.se, Folkungagatan 16, 411 02 Göteborg.

Telefontider:
Måndag-Fredag 09.00 - 18.00
Nätbutiken är självklart öppen dygnet runt!



■ Redaktören har ordet

därför är Train Simulator ett groovy spel



Denna månad kan du vinna *Train Simulator* genom att skicka in kuponen längst bak i tidningen.

Jag kan redan nu höra ett gäng hardcore *Counter-Strike*-spelare skrika "Vad ska vi med en tågsimulator till?", men det ska jag berätta:

Train Simulator är ett trist, långdraget och helt igenom genialiskt spel. Det går ut på att köra ett tåg från A till B, och sedan är det inte mycket mer. En uppgift kan ta allt från några minuter till flera timmar, men även en urtrist måndagsmorgon med regn i Tokyo blir en utmaning när du sitter i förarhytten på ett bullrigt pendeltåg.

De gamla ånglokomotiven i spelet är svåra att få igång. Du ska skyffla kol, hälla i vatten, hålla ett öga på ångtrycket i pannan och sköta 3-4 handtag bara för att komma några få meter. Det är ett stort nöje att äntligen komma ut på rälsen i Skottland och tuta med ångvisslan när man möter ett annat ånglokomotiv.

Dessutom medföljer en extra CD med en utmärkt editor, vilken gör det möjligt att bygga sina egna tåg och banor. *Train Simulator*s community på Internet växer varje dag och du kan hämta fin-fina hemgjorda lokomotiv och banor.

Det finns ingen multiplayer i spelet, men vi är några som fortfarande gillar ett bra single player-spel, där man får sitta ensam och njuta framför datorn.

Vår recension av *Train Simulator* hittar du på sid 70.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

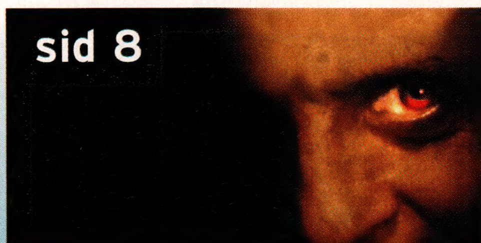
nyheter

kommer snart

special

recensioner





I NYHETERNA kan du bl a läsa om Hannibal Lecter, som nu får sitt eget datorspel.



ZOO PÅ LSD Det kommande *Sigma* blir både fant originellt. Du kan t ex para en apa med en örn ...

innehåll





Ghost Recon **är den senaste titeln i Rainbow Six-serien**

hardware

spelstrategi

brevlådan



TRAIN SIMULATOR är förbluffande välgjort och underhållande, även om det inte händer så mycket i jämförelse med t ex det gameplay man hittar i en flygsimulator.



OPERATION FLASHPOINT behärskar man inte på några få minuter. Stor artikel med tips.

demo cd



Demot på *Alone in The Dark 4* bjuder på regelrätt horror och action. Kolla också videoklippen med de ursnygga *Medal of Honour* och *Neverwinter Nights*. Dessutom får ni nu Månadens MOD.

demos

● ALONE IN THE DARK 4 ● CYCLING MANAGER ● NORTON UTILITIES 2001 ● RAILS ACROSS AMERICA ● SOUL REAVER ● LIVE BILLARDS ● THE STING TIGER WOODS 2001 ● ASTERIX MEGA

videos

● NEVERWINTER NIGHTS ● ARCANUM ● MEDAL OF HONOUR ● THE SIMS ONLINE ● BATTLE REALMS ● DUNE GENERATIONS ● RALLY TROPHY ● MECH COMMANDER 2

PATCHES:

● BLACK & WHITE 1.0 UNOFFICIAL PATCH ● ECHELON ● HALF-LIFE 1.1.0.6 ● DIABLO 2 LOD ● OPERATION FLASHPOINT ● STAR TREK DS9

INTERNET:

● GAMESPY ARCADE v.1.0 ● GETRIGHT ● GOZILLA

DRIVERS:

● DETONATOR 3 v.12.41 ● GLSETUP V.1.0.0.117 ● NVIDIA RIVA 128/128ZX AGP/PCI ● VOODOO BANSHEE v.1.04 ● VOODOO2 v.3.02.02 ● VOODOO3 v.1.07 ● VOODOO4-5 v.1.04 ● DIRECTX 8.0A

SECURITY

● INOCULATE FULL VERSION ● ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM

● 3DMARK 2001 ● WINRAR 2.71 ● WINZIP 8.0 ● SISOFT SANDRA 2001 ● SAFECLEAN 3.0

EXTRAS

● INCITE BABES ● WALLPAPERS ● BLACK & WHITE CREATURES

TWEAK TOOLS

● NV-MAX ● HZ-TOOLS ● GEFORCE TWEAK ● 3DFX OVERCLOCK ● DETONATOR COOL BITS ● 4-IN-1 VIA ● PS2-RATE

NYHET!

MÅNADENS MOD

● GLOBAL WARFARE 1.0 TILL HALF-LIFE

EXTRA TILL ALLA LÄSARE ÄKTA FULLVERSIONSSPEL EXTRA TILL ALLA LÄSARE

EMERGENCY

FIGHTERS FOR LIFE

HÄR ÄR DIN CHANS ATT LEKA brandman och köra polisbil med blåljus och hela faderullan. I **EMERGENCY: FIGHTERS FOR LIFE** är du boss på en larmcentral. Det är ditt ansvar att koordinera de många räddningsuppgifter som ska utföras under en stressig arbetsdag

De 30 uppdragen i spelet varierar från upprensning efter vanliga trafikolyckor till mer komplicerade saker som olyckor på en racingbana. Här är det stor risk för bensinutsläpp på vägbanan så kom ihåg att skicka ut brandmän och en brandbil på banan så att inte räddningspersonalen blir grillad.

Du har över 30 personer och fordon till ditt förfogande i *Emergency*, och du stöter bl a på ambulanser, kranbilar och stegvagnar. De många uppdragen och uppgifterna säkrar några timmars underhållande gameplay, och spelet vänder sig både till brandmannawannabees och fans av bra strategispel.



AJ SOM FASIKEN Din första räddningsuppgift är en kollision mellan en motorcykel och en traktor. Motorcyklisten är illa skadad så börja med att skicka en ambulans till platsen.

HOW LOW CAN YOU GO?

Pentium 120 MHz
16 MB RAM
30 MB hårddisk



KORV OCH MOS-LANDNING I *Emergency* råkar du ut för olyckor som flygkrascher och bränder i hyreshus.



SPÄNN FAST SÄKERHETSBÄLTET En vagn har åkt av spåret på en berg och dalbana på ett nöjesfält. Det ryktas om ett stort antal offer.

DENNA MÅNADS FULLVERSIONSSPEL:

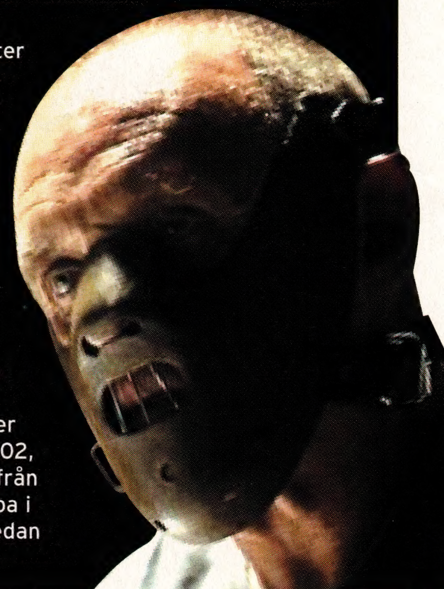




EXTRA TILL ALLA LÄSARE ÄKTA FULLVERSIONSSPEL EXTRA TILL ALLA LÄSARE

KANNIBALEN KOMMER!

Den alltid lika hungrige filmpsykopaten Hannibal Lecter får ett eget datorspel



Massmördaren Hannibal Lecter med sina kannibalistiska tendenser har i skepnad av skådespelaren Anthony Hopkins tidigare skrämt livet ur biografbesökarna i de två skräckfilmerna *När lammen tystnar* och *Hannibal.* Nu har de franska spelproducenterna Arxel Tribe köpt rättigheterna till att basera sitt kommande 3D-action/adventure-spel på de blodiga filmerna. I spelet, som naturligt nog får namnet *Hannibal Lecter*, följer man FBI-agenten Clarice Starling på hennes jakt efter den förrymda massmördaren.

Historien ska i stort sett bli densamma som i den senaste filmen, *Hannibal*, men med en rad extra scener och överraskningar tillförda. Annars är det mycket ont om närmare detaljer om spelet, som enligt planerna ska vara färdigt i slutet av 2002, men Arxel Tribe lovar att återskapa den smygande skräcken från biomörkret, så att man också framför datorskärmen kan hoppa i sätet när Hannibal sätter tänderna i en bit människolever, medan han sörplande släcker törsten med ett glas fin chianti.

■ LASERKLASSIKER PÅ PC

I början av 90-talet var en av de största speltrenderna de så kallade laserdisc-spelen, som på den tiden var något av det flottaste man kunde tänka sig. Nu har spelutgivarna från Digital Leisure beslutat sig för att ge ut några av klassikerna i nya PC-versioner. Det lär bli spel som *Mad Dog McRee*, *Crime Patrol*, *Space Pirates* och *Who Shot Johnny Rock*, där man kämpar mot verkliga skådespelare. Inget datum har fastställts för utgivningen än, men någon gång under 2002 är ett bra bud.



Minnesförlust på Mars

Det är möjligt att det kommer att stå *Chaser* på spelkartongen när de slovakiska spelproducenterna från Cauldron under 2002 ger ut sitt nya 3D-skjutaspel, men det kunde lika gärna ha stått *Total Recall: The Game*. Bakgrundshistorien är nämligen som hämtad från Arnold-hiten från 1990. Man spelar en agent som i en nära framtid blir svårt sårad under ett hemligt uppdrag på en av Mars kolonier. Resultatet är ett svårt fall av minnesförlust, som gör spelaren till ett jagat villebråd för både militära och kriminella organisationer. Varför? Ja, det är upp till spelaren att komma på i en actionfylld historia, som utspelas genom en rad flashbacks, efter hand som man återupptäcker små brottstycken av sitt minne. Spelet bygger i övrigt på den helt nya grafikmotorn CloakNT, som utvecklats speciellt för *Chaser*.

På flykt undan domedagen

Jorden är dödsdömd, och det finns för få räddningsflottar

Ett av de mest populära strategispelen på senare år, *Earth 2150*, får nu sent omsider en uppföljare. Spelet, det ska komma ut under slutet av hösten, får namnet *Earth 2150: Lost Souls* och fortsätter handlingen från föregångaren.

Som medlem av en av fraktionerna i den euroasiatiska dynastin kastas man ut i en kapplöpning om att nå fram till en av de få resterande platserna ombord på de evakueringsfarkoster som är klara att flyga sina lyckliga passagerare bort från vårt dömda klot. Det är bakgrunden för en rad nya realtidsstrategiska överväganden i 3D i ett spel, som bjuder på både en lång rad nya uppdrag, multiplayer-banor, enheter och landskap. Således ska en del av striderna denna gång utspelas i storstäder som San Francisco, Amsterdam och München. Spelet förses dessutom med en komplett bandesigner och scripting-verktyg, så att man utan problem kan bygga sina egna uppdrag.



ELDREGN *Lost Souls* **blir ett strategispel i välkänd 3D-stil, fullproppat med spektakulära effekter.**













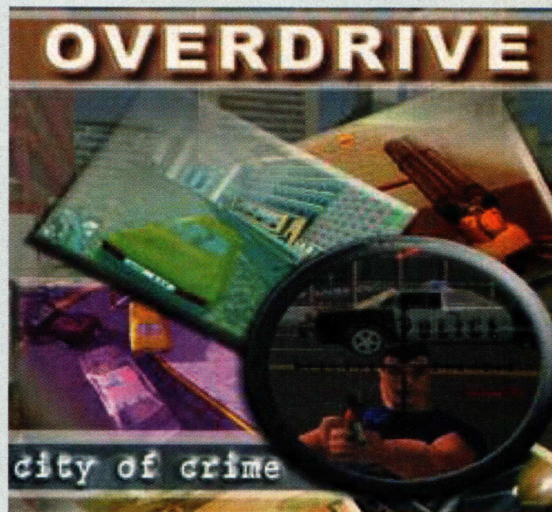
URSNYGGT Dagen D steg för steg. Det krävs både tur och skicklighet för att nå och förstöra de fientliga ställningarna i *Medal of Honour.*

Våld är makt

Du måste gömma undan ditt samvete ordentligt om du ska klättra till toppen av den kriminella världen i *Overdrive*

Livet som gangster är fyllt med faror och karriärmöjligheter. I vart fall om man ska tro actionspelet *Overdrive: City of Crime* från ryska Buka Entertainment, där man ska försöka kämpa sig upp genom den kriminella hierarkin genom att utföra en rad uppgifter i strid med lagen.

Man börjar som en ung ligamedlem, som just kommit ut ur finkan och nu befinner sig i en modern värld, där alla knep är tillåtna i jakten på rikedom och ära. Man ska nu utföra olika "ärenden" (från bilstölder till bombattentat) för olika delar av den ljusskygga undre världen. Efter hand blir uppdragen större och viktigare, tills man förhoppningsvis själv kan sätta sig på den kriminella tronen. Det hela utspelas i en enorm levande stad, där man har total rörelsefrihet och t ex själv kan välja om man ska gå eller stjäla en bil när man ska till nästa mötesplats. *Overdrive* ska komma till butikerna i slutet på året.



HELVETETS FÖRGÅRD

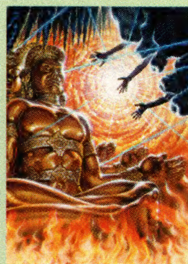
Nya skärmbilder från *Medal of Honour* placerar spelaren på Omaha Beach under dagen D

Som vi tidigare har berättat här i tidningen så ser skjutaspelet *Medal of Honour: Allied Assault* ut att bli en av de flottaste actionupplevelserna som vi här på redaktionen någonsin har sett.

Producenterna från amerikanska 2015 har bland annat lovat att man som spelare på egen hand kan uppleva det blodiga slaget vid invasionen av Normandie under andra världskriget. Och som de här bilderna avslöjar så ser löftena ut att kunna infrias.

Spelet bygger på en starkt förbättrad version av den välbeprövade grafikmotorn från Quake 3, som bland annat ska göra det möjligt att visa upp mot hundra soldater på skärmen samtidigt, som alla gör olika saker (springer, gömmer sig, skjuter, kastar granater och dör). Invasionen lär vara klar att påbörjas kort före jul.

På månadens incite-CD kan du se en häftig video från spelet.



■ VILD ÅKTUR MED LARA

Det finns uppenbarligen inga gränser för kreativiteten när Tomb Raider-hjältinnan Lara Crofts fördelar ska utnyttjas för att tjäna pengar. Därför kommer Paramount under 2002 att öppna en Lara-åktur (*Tomb Raider: The Ride*) i sin nöjespark i Ohio för att fira framgångarna med filmen, som redan under premiärhelgen i USA spelade in knappt en halv miljard kronor och därmed satte sig på toppen av den amerikanska bio-hitlistan.

■ BYGG DIG EN EGEN AGENT

Producenterna bakom det mycket lyckade agentactionspelet *No One Lives Forever*, Monolith, har just släppt sin så kallade "source code" för spelet, som gör det möjligt för de intresserade att bygga sina egna nya banor. Filen är på beskedliga 5,46 MB och kan hämtas gratis på spelets officiella hemsida: *www.noonelives-forever.com*



Klassiskt rollspel på PC:n

En av de mest populära spelserierna på den tiden då rollspel var något man spelade med tärningar och små målade karaktärer var Warhammer-serien.

Nu ser det ut som om spelet, som utspelas under 4 000-talet i en värld fylld med futuristiska stridsmaskiner, äntligen ska överföras till datorskärmen. Spelproducenterna från THQ har köpt rättigheterna för att göra en hel rad spel baserade på de gamla rollspelen till både den nya generationen av konsoler, och alltså också till PC.

Det är ännu osäkert vilket slags spel det ska bli, men mycket tyder dock på en blandning av rollspel och strategi. Första spelet i raden ska komma ut i slutet av 2002.

Snabbare, mindre, billigare

Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ Använd din PlayStation-kontroll på PC:n
Det taiwanesiska företaget SOYO har tagit fram en smart USB-adapter, som gör det möjligt att använda PS One- och PlayStation 2-gamepads på PC. Den så kallade *"KIKY-joy-adaptor"* är kompatibel med de senaste Windows-versionerna och kommer att kosta cirka 150 kronor. Intresserade kan läsa mer på SOYO:s hemsida: *www.soyo.com*



■ Varde ljus
Nu finns det goda nyheter för nattugglor som njuter av att härja cyberspace i skydd av mörkret. Amerikanska Everglide har utvecklat en så kallad *"Battlelamp,"* som är speciellt designad för att belysa tangentbordet, så att man inte ska anstränga ögonen onödigt mycket i stridens hetta. Priset är cirka 300 kronor, och den kan studeras närmare på: *www.everglide.com*



NÄTET DRAS ÅT

Spindelmannen är på väg, och han ser lovande ut

Den kommande Spindelmannen-filmen följs, som vi tidigare har berättat här på nyhetssidorna, av ett PC-spel som produceras av Gray Matter (har tidigare gjort PC-versionen av *Tony Hawk's Pro Skater 2* och arbetar just nu också med *Return to Castle Wolfenstein*), med den nätskjutande väggkryparen i huvudrollen. Nu har de första bilderna och detaljerna från spelet så smått börjat dyka upp.

Spelet, som ska vara färdigt till jul, kommer att innehålla 30 actionfyllda banor fördelade på åtta olika platser. Bland motståndarna hittar vi några av Spindelmannens mest kända ärkefiender som t ex Skorpionen, Venom och Rhino, medan en hel här av överdimensionerade ödlor utgör den obligatoriska kanonfödan. När man spelar *Spiderman*, som alltså blir ett renodlat actionspel, får man möjlighet att pröva alla Spindelmannens superkrafter, inklusive förmågan att klättra på lodräta väggar och det oumbärliga spindelsinnet, som varnar vår hjälte när det är fara å färde.



SPINDELDAGS Grafiken kommer att påminna om stilen i de tecknade Spindelmannen-filmerna.

ELITTRUPPER I ÖSTER



SKJUTKLAR Ovanligt nog får *Green Berets* grafikhjälp från adventure-fronten.

Det kommer att behövas taktiskt kunnande och överblick när det lagbaserade strategispelet *Green Berets* från Take Two kommer ut till hösten.

I spelet ska man styra en avdelning specialtrupper under 10 uppdrag, som för spelaren genom risfält, underjordiska tunnlar, floder och en rad andra krävande landskap i Sydostasien. På vägen ska man säkra landningsplatser, krossa motståndarnas baser, bryta deras kommunikationslinjer och nedkämpa upp mot 20 olika fientliga enheter.

För detta ändamål får man ett omfattande urval av handeldvapen, granater och sprängämnen i spelet, som bygger på den välbeprövade grafikmotorn från adventure-spelet *Myth II*.

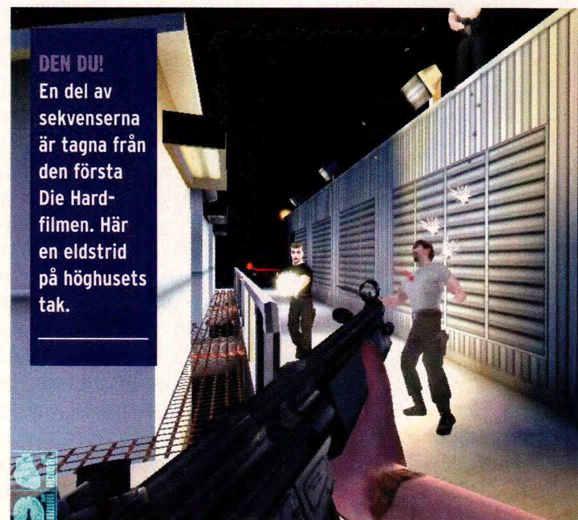
■ VÅLDSSPEL BLEV FÖRBJUDNA
I Japan har myndigheterna förbjudit ett Internet-spel som bygger på ett verkligt skoldrama, där åtta skolelever i Tokyo blev nedstuckna. Spelet med namnet *Killing Children at Ikeda Elementary School* var utlagt på Yahoos gratis portal-sida och gick inte helt överraskande ut på att döda så många elever som möjligt. Snacka om dålig smak!

Action på hög nivå

En annan filmhjälte som är på väg tillbaka till datorskärmen är den evigt otursförföljde och alltid stridsberedde John McClane från Die Hard-filmerna, som får en ny chans (efter det totalkassa *Die Hard Trilogy*) i skjutaspelet *Die Hard: Nakatomi Plaza* från Sierra.

Spelet kommer i första hand att bygga på den första av Die Hard-filmerna, som utspelas i det enorma höghuset Nakatomi Plaza, som intas av ett gäng terrorister under ledning av den skrupelfrie Hans Gruber, dock med en del nya överraskningar på vägen.

Den mest intressanta nyheten i spelet blir det inbyggda moralsystemet, som bestämmer hur terrorister och gisslan uppför sig när de står inför McClane, allt efter hur våldsamt man som spelare har uppträtt. McClane rycker enligt planerna ut till jul.



DEN DU! En del av sekvenserna är tagna från den första Die Hard-filmen. Här en eldstrid på höghusets tak.

COMANCHE 4

ÄGGVISP MED FART!



FRAM MED SMETEN Grafiken får ett väldigt lyft i *Comanche 4* inklusive spegelreflexer och varierade landskap.

Det blir den amerikanska arméns senaste rotorskapelse, stridshelikoptern RAH-66, som kommer att utgöra bakgrund när den fjärde utgåvan av den populära Comanche helikopter-spelserien kommer ut till vintern.

Comanche 4 kommer enligt producenterna från NovaLogic att innehålla något för alla smaker: Fantastisk grafik, häftig action och en massa taktiskt krävande uppdrag. Det kommer att bli totalt sex single player-kampanjer, som var och en ska innehålla tre till fem uppdrag.

Trots att det ännu inte är helt klart i vilken miljö dessa uppdrag kommer att utspelas, så är det säkert att det blir flygturer över både städer, industriområden, öknar och tropiska regnskogar. Därtill kommer en omfattande multi-player-del, där upp till 32 spelare kan kämpa med och mot varandra. Det bästa är dock att *Comanche 4* kommer att byggas upp så att man lär sig medan man flyger, vilket gör att man slipper plöja igenom telefonkatalogstjocka manualer innan man lyfter.

■ ARNOLD KOMMER

Efter lång tids spekulationer på världens spelhemsidor har Infogrames nu äntligen bekräftat att man har köpt rättigheterna för att göra en hel rad datorspel som bygger på de två Terminator-filmer som kommit hittills.

Ännu vet vi inte vilken typ av spel det blir frågan om (men troligen blir det utrustat med en god portion action), men i gengäld har det avslöjats att hela fyra spel redan nu är under produktion, varav det första enligt planerna inte ska komma ut förrän 2002.

■ *THE SIMS* UTÖKAR IGEN

EA fortsätter att utnyttja sin guldkalv, vardagssimulatorn *The Sims*. Till jul ger man således ut det tredje tillägget, som får namnet *The Sims: Hot Date*. Här kan man bjuda med sig andra sims till ett nytt kvarter fyllt med barer, restauranger och hotell, om man, öh, skulle ha sådan tur.

MÖRDARTANK på avvägar

Kämpa på det ondas sida i actionspelet *Killer Tank*



FUTURISTISK STRIDSVAGN *Killer Tank* blir renodlad arkadaction.

Varför inte för en gångs skull slå dig samman med en av planetens största galningar och kämpa på det ondas sida? Det är idén bakom det kommande actionspelet *Killer Tank* från ElectroTECH, där man sätter sig bakom spakarna i en högteknologisk stridsvagn, utvecklad av en ond rysk vetenskapsman.

Därefter dånar man genom 20 explosiva banor, medan man sprider död och förintelse omkring sig. Uppdragen varierar från rekognoscering och frontalanfall till spionage och försvarsarbete. Motståndarna kommer bland annat att bestå av både helikoptrar, infanteri, stridsrobotar, fästningar och fientliga stridsvagnar. Landskapen blir dessutom helt öppna och interaktiva, så att man kan köra precis där man vill och förstöra allt man ser. *Killer Tank* ska rulla ut i slutet av året.



MER HÖGOKTANIG TÄVLING

Det kommer att finnas gott om möjligheter att utmana tyngdlagen i *Moto Raser 3* från Delphine Software, som utkommer i oktober. Som namnet antyder är det frågan om tredje delen i den actionfyllda motorcykelspelserien, som denna gång blir finputsad och bland annat förses med repriser av TV-kvalitet (som t ex i *Gran Turismo 3*), fotorealistiska banor baserade på verkliga platser, och ny och förbättrad animering av både förare och motorcyklar. Spelet innehåller de sedvanliga single playerspelmöjligheterna som championship och träning och får dessutom en multiplayer-del för upp till åtta förare åt gången.

FLYGANDE KAPPLÖPNING

I slutet av året kommer du att kunna släppa lös 3 000 hästkrafter i luften när *Xtreme Air Racer* från Victory Simulations lyfter.

Här ska ett fält med våghalsiga piloter tävla i sina flygmaskiner blott 15 meter ovan jord i ett försök att nå först runt de slingrande banorna. Spelet bjuder på 3D-landskap, realistisk styrning och en hangar fylld med 20 verkliga flygplan inklusive P-51 Mustang och Sea Fury, där du kan finjustera allt från motortyp till propellerstorlek.



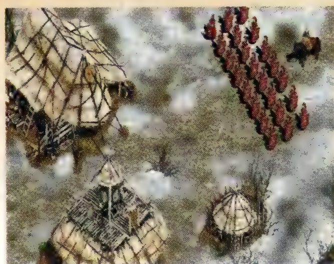
EFTER HONOM! Tävlingarna utspelas i kopior av verkliga plan.



Pokémon för vuxna

Färggranna tecknade figurer ersätts av stridsberedda feer i *Zanzarah*

I det kommande action/adventure-spelet *Zanzarah: The Hidden Portal* från tyska Funatics iklär man sig rollen som en listig och välformad 18-årig flicka, som hittar en magisk runsten som teleporterar henne till det magiska landet Zanzarah, där hon reser runt och fångar feer, som hon tränar upp för att strida åt sig. Okej, det låter som ett barnspel, men spel som *American McGee's Alice* har under senaste tiden visat att det faktiskt går att ta till och med de barnsligaste historier och ge dem en mörk och vuxen inriktning. *Zanzarah* ska förutom single player-äventyret innehålla en multiplayer-del, där man i bästa Pokémon-stil kan skicka sina feer i strid mot andra spelares varelser på nätet. Jakten på de små bevingade kräken ska enligt planerna börja tidigt under 2002.



FÖRTRUPP
Arméerna i *The Druid King* kan bestå av allt från några få man till 5 000 enheter och styrs av hjältekrigare.

Strategisk sightseeing

Det är generellt sett långt mellan de nyskapande idéerna på spelmarknaden. Men *The Druid King* från Haemimont Games ser ut att bli ett alternativt bud på framtidens strategispel.

I motsats till andra realtidsstrategispel, där man genomför en bana åt gången ska *The Druid King* bestå av många sammanhängande banor som man kan resa fritt mellan. Det blandas också in en del adventure- och rollspelselement i spelets gameplay: Exempelvis skapar druider magi genom att offra till gudarna, och speciella hjältar kommenderar arméer på upp till 5 000 enheter åt gången.

Det blir också möjligt att göra sina egna banor och kämpa online mot andra strategifreaks.

Striderna startar i början av 2002.

Intelligent flyktförsök

Producenterna bakom strategispelet *Prisoners of War*, Wide Games, har släppt några intressanta nya detaljer om spelet där man ska försöka att fly från en rad tyska fångläger under andra världskriget.

POW kommer ut i början av 2002 och utrustas med en helt ny typ av AI (den så kallade "A-Life"-tekniken), som skapar verklighetstrogna reaktionsmönster hos vakter och fångar. Det betyder att de rör sig runt i lägren på ett realistiskt sätt, både ensamma och i grupp. Karaktärerna sköter sina uppgifter och reagerar samtidigt på alla ändringar i vardagen (t ex flyktförsök). Och låter man sin egen karaktär stå för sig själv ett tag kommer datorn att ta över och se till att han sköter sina uppgifter (äter, sover och så vidare), så att man själv kan koncentrera sig på att hitta den optimala flyktvägen.

TÄNK DIG FÖR
Det krävs mer än en spontan klättertur för att slippa undan de intelligenta vakterna i *POW*.



Hot & Not

100° KOKHETT

■ *GP4* är på väg!
Det står nu klart att Infogrames *har* påbörjat arbetet med efterföljaren till det som av många betraktas som det hittills bästa formel 1-spelet, *GP3*. *GP4* kommer ut i mars 2002.

■ Domedagen nalkas
Det är en av spelvärldens sämst bevarade hemligheter att id Software har påbörjat utvecklingen av *Doom 3*. Men nu säger envisa rykten att det officiella tillkännagivandet av spelet står för dörren. Vi följer utvecklingen noga på dessa sidor.

SOMMARHETTA

■ Invasion från rymden
Det är nu officiellt att en ny version av det klassiska arkadspelet *Incoming* är på väg från Interplay. *Incoming Forces* blir namnet på spelet, som lär komma ut runt nyår.

VINTERKYLA

■ Var är Jonny?
Ett av de roligaste spelen på maj månads E3-mässa var action/adventure-spelet *Jonny Drama*. Men nu har Sierra meddelat att produktionen är tillfälligt stoppad medan man listar ut vad spelet ska innehålla. Fin planering!

■ Star Wars-race läggs ned
LucasArts dotterbolag Lucas Learning har stoppat utvecklingen av racing-spelet *Super Bombad Racing*, eftersom man ska koncentrera sig på företagets undervisningsspel. Varför inte göra klart spelet först och *sedan* ändra politik?

-10° DJUPFRYST



Paris-Dakar Rally

TO FINISH FIRST, FIRST YOU HAVE TO **FINISH**





FANTASIERNA GÅR ONLINE



Den 11:e utgåvan av de äventyrsfyllda Final Fantasy-rollspelen kommer i en renodlad online-version för PC

Nu när många PC-ägare har beklagat sig över att det saknade *Final Fantasy 10* inte kommer till PC, har spelets skapare Hironobu Sakaguchi en riktigt god nyhet. *Final Fantasy 11* är redan under utveckling och ska göras för både PC och konsolerna.

Samtidigt blir *Final Fantasy 11* det första spelet i serien som uteslutande ska bygga på online-spel. Planen är att låta PC- och PlayStation 2-spelare mötas för första gången och låta dem spela tillsammans genom Squares eget Play-Online-nätverk. Med tiden ska också GameCube- och X-Box-spelare kunna delta i leken.

Tendensen är i alla fall klar: framtiden kommer att erbjuda många spännande online-spel som är oberoende av plattform och hardware.

Black & White rensat på fel



HUVUDRENGÖRING Felen i *Black & White* har buggfixats och en mp3 Music add-on har tillförts.

Ägare av den populära gudasimulatorn får både hjälp och nya spelmöjligheter inom kort

Efter månader av förseningar har nu de som registrerat sig som *Black & White*-spelare i dagarna fått ett brev från Lionheads Peter Molyneux om att den nya patchen är klar.

Nästan alla som har spelat *Black & White* mer än en gång har stiftat bekantskap med den irriterande "tutorial" som man tvingas att gå igenom vareviga gång man startar ett nytt spel. Lionhead har nu sett till att spelet självt upptäcker om en tidigare profil är sparad. Nu krävs bara ett enkelt tryck på Escape-tangenten så är man vidare. Dessutom har man, som en mindre bonus vid samma tillfälle lagt till en mp3 Music add-on, som gör att dina djur kan känna igen dina favoritlåtar och komma ihåg dina preferenser, beroende på hur du behandlar dem medan du spelar.

En annan patch gör det dessutom möjligt att höra sina undersåtars tankar och man ska senare kunna arrangera fotbollsmatcher mellan byinvånarna. Till slut arbetar man på ett nyt chat-system, så att spelare kan utväxla erfarenheter i realtid. Vi hann inte få med patchen på CD:n den här månaden, men du kan hämta den själv på: **www.bwgame.com**

Lagen i Planetside äntligen döpta

Verant och Sony Online Entertainment har äntligen lyft på slöjan för vad de har tänkt sig att kalla de tre fraktionerna i det stora online-skjutaspelet *Planetside*.

Av ett inlägg på Sonys The Station framgår det att man kommer att få välja mellan Terran Republic, The New Conglomerate och sist, men inte minst, Vanu Sovereignty när spelet kommer någon gång under nästa år. **http://boards.station.sony.com/ubb/planetside/Forum2/HTML/002019-2.html**

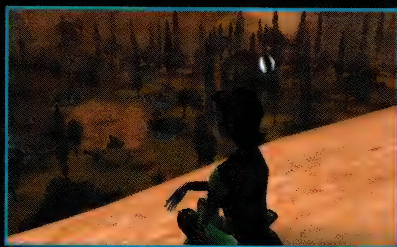


KRIGARNA ÄR DÖPTA De tre stridande fraktionerna i det kommande storspelet *Planetside* har nu blivit döpta.



Anarchy offline

Det har varit mer än svårt att komma åt att spela Anarchy Online sedan spelet kom ut



ONLINE-PROBLEM Det har sannerligen inte varit lätt att komma åt att spela det ohyggligt ambitiösa rollspelet *Anarchy Online* på nätet.

Det finns inget värre än att betala för ett spel och därefter uppleva att man av en eller annan anledning ändå inte kan spela det.

Skaparna bakom det ambitiösa online-rollspelet *Anarchy Online*, norska Funcom, erkänner nu öppet att många spelare alls inte har kunnat registrera sin CD-key, vilket är en förutsättning för att kunna starta spelet. Lika många har inte ens kommit så långt, eftersom själva registreringsprocessen vid flera tillfällen har varit så överbelastad att företagets webbplats under långa tider varit ur drift.

Funcom har sedan utgivningen av spelet kämpat hårt för att tillfredsställa de över 45 000 registrerade spelarna av sitt länge efterlängtade MMORPG-spel. Funcom har nu erkänt att man inte kan ta ut månadsavgiften som under normala omständigheter krävs, förrän barnsjukdomarna är lösta, något som helst bör vara ordnat inom kort.

Läs mer på **http://finger.stomped.com/archive.php3?archive=zaphod|idsoftware.com|2001-07-06|0002**

NYA NÄRSTRIDER

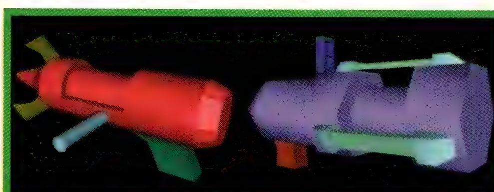
Sierra har just offentliggjort de senaste patcharna för *Half-Life (1.1.0.7)* och *Counter-Strike Retail (1.0.0.2)*. Nu ska det vara slut med att manuellt hämta framtida uppdateringar, eftersom de nya versionerna innehåller ett auto update-system, som i framtiden ska göra det lättare att hitta i djungeln av krävande uppdateringar.

Flera hade dock med längtan sett fram mot de lovande förbättringarna i form av Voice Communication, som skulle ha byggts in i *Half-Life*.

Även HLTV (live steaming av strider) - *Half-life*s motsvarighet till *Quake*s QTV och GTV saknas i de senaste patcharna. Dock lovar Sierra att dessa funktioner ska vara på gång, så vi får se om de håller vad de lovar ... Kolla själv på **www.sierra.com**



PATCH TILL COUNTER-STRIKE Sierra har gett ut en ny patch till det extremt populära onlinespelet *Counter-Strike.*



Våldsamma klossar

Lego tar sig in i skjutaspelens värld genom Tribes 2

Om du tycker att de normala vapnen och fordonen i *Tribes 2* håller på att bli lite för tråkiga så kan de ersättas med de nya Lego-varianterna, som några frivilliga mod-utvecklare har gjort.

Senaste versionen, 1.4 beta, har just lagts ut på nätet och innehåller bland annat 17 nya (Lego)vapen, ett hav av nya fordon samt två nya speltyper: Lego Racer och Lego Sport. Det ska dock nämnas att detta "alternativa tilltag" inte är någon officiell produkt från det kända danska leksaksföretaget - men annorlunda och underhållande är det definitivt.

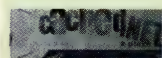
Kolla på **www.settlers.net/lego/**

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.



www.gamers.com/home
Gamers.com har sedan sin blygsamma start utvecklats till att omfatta spelnyheter. Sidan har fortfarande lite av den pionjäranda som hjälpte till att bygga dess starka bas. Är du särskilt intresserad av PC-spel, men öppen för vad som händer på konsolmarknaden så är det här stället för dig.



www.cached.net/
Saknar du en plats att "hålla ett öga" på eliten inom tävlingsbetonad online-gaming, så är Cached.net en av de bästa hemsidorna. Det är speciellt skjutaspelen (FPS) som har sin hemvist här. Sidan innehåller ett stort demoarkiv för de senaste Counter-Strike- och Quake-striderna och är alltid först med live-reportage från de många professionella tävlingarna.



www.stomped.com/
Stomped.com var förr i tiden bland marknadens allra första Quake-sidor. Med tiden har de dock utvecklat sitt sortiment till att omfatta generella PC-nyheter. Platsen är bland branschens mest respekterade, eftersom man alltid kollar artiklarnas trovärdighet.

Vi presenterar här några av de mest intressanta spelarskapade speltilläggen, de så kallade "mods", som kan laddas hem från Internet helt gratis

GLOBAL WARFARE

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ finns på: www.planethalflife.com/globalwarfare

Global Warfare gör det möjligt för spelarna att kämpa med och mot varandra i lagbaserade strider på enorma slagfält. Denna mod är baserad på konflikterna mellan FN och en terroristorganisation kallad The Arab Liberation Force i en rad varierade uppdrag, som spänner över allt från patrulluppdrag till renodlade förstörelseuppdrag. Det mest nyskapande är användandet av en speciell "transport"-funktion, som i praktiken betyder att dödade spelare, efter att de har återuppstått på hemmabasen, måste vänta på en datorstyrd transportfarkost, som därefter fraktar dem tillbaka till slagfältet. Lagen kan förstöra varandras transportmedel och därmed få lättare att utplåna motståndarlagen.

DOMEN

Bra mod med en fin nyhet som ökar realismen. Storlek: 49,8 MB	9



DESERT STORM Infiltrera och förstör terroristernas baser, som är gömda i stora palats i öknen.



VIKTIG NEDSKJUTNING Du kan förstöra fiendens transportmöjligheter för att försinka deras förstärkningar. Användningen av transportfarkoster i denna mod är en mycket välkommen nyhet, som tvingar spelarna att vara lite extra försiktiga när de återvänder till slagfältet.

TRIBES 2 SCRIPTING

Tribes 2 är med sitt lättillgängliga programmeringsspråk ett av de multiplayer-spel som det är enklast att modifiera. Scripting-språket gör det också lätt att ändra i spelets menyer och styrning. Om du inte har tålamod nog att lära dig ett helt nytt programmeringsspråk bara för att förbättra ditt spel finns det en hel rad hemsidor som erbjuder alternativa Tribes 2-scripts gratis. Två av de mest populära är skapade av spelarna Crunchy och Panama Jack. På deras sidor kan du hitta ett antal både stora och små förbättringar för spelet.

Crunchy: scripts.tribalwar.com/crunchy/
Panama Jack: www.planettribes.com/pj/mmd



STRIDSKONTROLL Panama Jacks förbättrade Tribes 2-display (HUD) är bara en av många strålande scripts på hans hemsida.

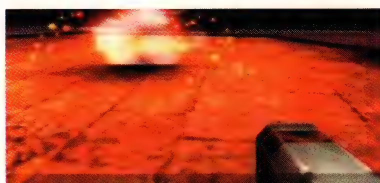
ETERNAL ARENA

■ MOD TILL: QUAKE 3 ■ FINNS PÅ: www.q3center.com/ea

Eternal arena innehåller ganska många smarta saker, med tanke på att den bara är på 1,86 MB. Moden kan bäst beskrivas som en gameplay-modifiering, som tillför en hel rad nya speltyper till den välkända Quake 3-multiplayer-arenan. Det finns totalt 11 nya speltyper, som innehåller allt från strider med nedsatt tyngdkraft till mer bisarra varianter som "Vampire" och "Time Bomb". Dessutom får man en rad nya stridsmöjligheter med den så kallade "telefrag railsmode" som den roligaste, där man blir teleporterad till en utvald fiendes ställning och därefter lätt och effektivt kan avlägsna honom från jordens yta. Ingen av de nya speltyperna är speciellt revolutionerande, men de är genomtänkta och underhållande.

DOMEN

Lyckat, men inte särskilt nyskapande. I gengäld är den liten. Storlek: 1,86 MB.	7



LUFTANFALL I "Flying gibs-mode" lyfts fienderna upp i luften innan de exploderar.

Night's edge

■ MOD TILL: UNREAL TOURNAMENT ■ FINNS PÅ: www.rps.net/ne/

Unreal tournament får i stort sett en ny realistisk mod varje månad med *Strike Force*, *Tactical Ops* och *Infiltration* som några av de mest populära. Denna månad kommer så *Night's Edge*, som tillför originalet ett urval av både nutida och futuristiska vapen. Det bästa är att också denna mod med sina 11 MB är av relativt beskedlig storlek och inte tar speciellt lång tid att hämta på Internet. När det gäller gameplay finns det inga större nyheter. Det största problemet är dock att urvalet av nya banor helt enkelt är för begränsat (för tillfället finns det tre), och att moden dessutom dras med ett par mindre programmeringsfel.

DOMEN

Smått kan också vara flott. Bara synd att den har så få banor och så många småfel. Storlek: 11 MB. **5**

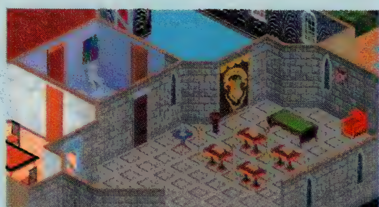


HUVUDSKOTT Bra nyhet för alla listiga mördare: Krypskyttegeväret gör en välkommen comeback i *Night's Edge*.



BLIXTSNABB Counter-Strike-fans kommer säkert att känna igen den dödligt effektiva H&K UMP45. Nu också för Unreal Tournament.

På äventyr med dina **SIMS**



HOGWARTS PÅ PC:N Återskapa Harry Potters legendariska skola i *The Sims*.

En av grunderna till vardagssimulationen *The Sims* segdivade framgång är att det är ganska lätt att modifiera. Spelarhemsidor har dykt upp överallt på nätet med erbjudanden och nya, skruvade och fantastiska nyheter för sims-världen. Den senaste trenden är en rad sims-tolkningar av de populära böckerna om Harry Potter, som omfattar både specialdesignade tapeter, möbler, mattor och till och med hela hus tagna direkt från böckerna. Sims-världens centrum är fortfarande *www.thesims.com*, men det finns en lysande fan-skapad översikt över sims-sidor på: *members.home.net/sandshifter1/ identify.html* Harry Potters-möblerna finns på: *www.livinaroundthesims.com*

QUAKE 3 POINT INT. RELEASE 1.29F

■ PATCH TILL: QUAKE 3 ■ FINNS PÅ: www.quake3arena.com

ID softwares senaste Quake 3-patch är en gåva till hardcore Quake-fans med sitt urval av finputsade versioner av välkända banor, speciellt lämpade för "tournament"-strider. Grafikkrävande spelare kan glädja sig över förbättrade vapeneffekter, som dock kan göra grafiken lite hackande på långsammare maskiner. Det har dessutom lagts in en rad skydd mot spelare som försöker fuska sig till segrar i cyberspace. Samtidigt påstår id Software att den nya patchen ska öka hastigheten för dataöverföringen på nätet. Något som vi dock hade svårt att känna när vi prövade spelet med ett 56K-modem.

DOMEN

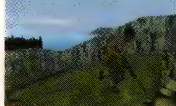
En riktigt vettig mod för hardcore online-fans av *Quake 3* som gillar snygg grafik. Storlek: 25,3 MB **7**



SPEKTAKULÄR DÖD Ännu en datorstyrd fiende besegras i ett fyrverkeri av flotta ljuseffekter.

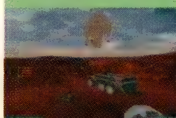
PÅ VÄG!

> DAY OF DEFEAT V1.3
Den populära Day of Defeat-moden till *Half-Life* närmar sig version 1.3, som får en rad nya karaktärsmodeller, gameplay-justeringar och dessutom fixar några småfel.



www.dayofdefeatmod.com

> TRIBES 2 RENEGADES
Den klassiska Tribes-moden kommer nu också i en version till *Tribes 2*.



www.planetrenegades.com

> FIREARMS V2.6
Firearms till *Half-Life* lever i högönsklig välmåga. Version 2.6 ska få mer välbalanserade vapen och en rad andra förbättringar.



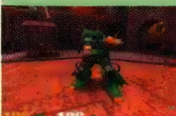
www.firearmsmod.com

> REACTION QUAKE 3
teamet bakom Reaction Q3-moden planerar att överföra den klassiska Action Quake 2-moden (som startade utvecklingen av realistiska mods) till Quake 3-motorn.



www.telefragged.com/reaction

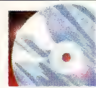
> GUNDAM UNIVERSE
Vad kan vara bättre än enorma flygande japanska robotar med löjligt överdimensionerade vapen?



www.planetquake.com/gundamuniverse

5 VIKTIGA online-verktyg

Vi har letat upp fem program som alla online-spelare bör ha i sin arsenal innan de går ut på nätet



FINNS PÅ CD:N
På incite-CD:n finns shareware-versioner av de 5 programmen.

Håll hårt i joysticken, kamrat! Här kan du se hur du får ett bättre, och inte minst lättare, liv i cyberspace med hjälp av en handfull nyttiga verktyg, som både hjälper till med att hålla dig uppdaterad och att hämta hem spelfiler från nätet så snabbt som möjligt. Programmen ligger alla i shareware-versioner på incite-CD:n, men du kan också se hur mycket de kostar om du ska ha den senaste kompletta versionen.

INTERNET



GameSpy Arcade
Producent: Gamespy Industries
www.gamespyarcade.com
GameSpy Arcade letar upp den optimala servern för online-spel. Programmet stöder över 200 spel från de nyaste spelen och modsen som *Quake 3: Arena, Counter-Strike* och *Baldur's Gate 2* till klassiker som *Monopoly, Risk* och schack.

ZIP-FILER

Efter att du har laddat hem de senaste vapnen och modsen till *Quake 3: Arena*, upptäcker du att du inte bara kan öppna dem, och att de i stort sett alla är försedda med underliga filnamn som slutar på .zip. Välkommen till den packade programvarans underbara värld!

Genom att packa filerna på detta sätt görs de betydligt lättare och snabbare att hämta från nätet. Men det betyder i gengäld också att den person som hämtar filerna måste packa upp dem för att kunna använda dem till något. Dessa två program kommer att utan problem packa up (unzippa) de allra flesta filtyper.



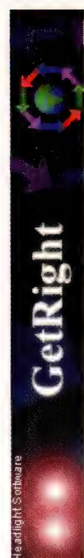
Winrar
Producent: RarSoft
Hemsida: www.rarsoft.net
Pris: Ca 350 kr
Winrar har en mindre fördel i jämförelse med Winzip, i och med att den också kan behandla mer speciella arkivformat som t ex sitt eget rar-format samt izh-, arc- och andra, samtidigt som den också kan ta sig an vanliga zip-filer. Den är också något bättre på att dela upp stora filer i mindre delar. Precis som Winzip arbetar Winrar som en integrerad del av din dator.

Winzip
Producent: Winzip Computing
Hemsida: www.winzip.com
Pris: Ca 300 kr
Winzip är nog det mest använda programmet för att zippa eller unzippa datorfiler. Det samarbetar friktionsfritt med datorn, där du genom att högerklicka på vanliga filer eller mappar kan lägga till dem i din zip, och du kan också genom att klicka på zippade filer enkelt och snabbt packa upp dem så att de kan användas.



DOWNLOAD-HJÄLP

Om du ofta laddar hem filer från Internet har du säkert också ofta råkat ut för att förbindelsen har brutits strax innan du hämtat färdigt filen du vill ha. Lyckligtvis finns det en rad program, de så kallade "download managers", som sparar de filer som du hämtar, oavsett hur långt du kommit och fortsätter från samma plats om förbindelsen skulle brytas. De kan också ofta hitta alternativa servrar och själv leta upp den snabbaste förbindelsen. Resultatet är kortare tid på nätet och en lägre telefonräkning. Här är två av de bästa som finns på marknaden:



Getright 4.5
Producent: Headlight Software
Hemsida: www.getright.com
Pris: Ca 190 kr
Arbetar perfekt tillsammans med de två största webbläsarna (Internet Explorer och Netscape). Otaliga inställningsmöjligheter och funktioner som t ex automatisk återuppringning, filköer och automatisk avstängning av PC:n när den är färdig med att hämta de önskade filerna.

Gozilla
Utgivare: Aureate
Hemsida: www.gozilla.com
Pris: Olika prisnivåer (och en gratis provversion).
Gozilla är helt i klass med GetRight både när det gäller funktioner och användarvänlighet. Den är särskilt bra på att genomsöka nätet efter snabbare platser som du kan hämta hem dina filer från. Den kan också "bromsa" dina nedladdningar om du skulle vilja ge dig ut och surfa på nätet samtidigt som du laddar hem filer.



incite TOP 10

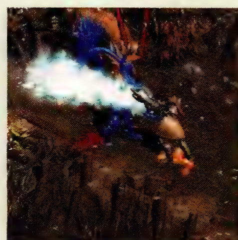
De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (Ny) Diablo II: Lord of Destruction

• Blizzard • Rollspel

Det var nästan förutbestämt. Tilläggspaketet till det hyperpopulära *Diablo II* går direkt upp i toppen på försäljningslistorna. Det är kanske inte historiens mest banbrytande tillägg, men de två nya spelbara karaktärerna, en grym ny gudalik motståndare och en rejäl portion nya monster verkar ha räckt till att göra *Lord of Destruction* till det bäst säljande tillägget genom tiderna. Spelet har också blivit lite snyggare att se på eftersom det nu är möjligt att spela med en skärmupplösning på 800x600. Djävulen skrattar hela vägen till banken.

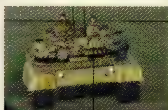




2 (Ny) Operation Flashpoint

• Bohemia Interactive • Action

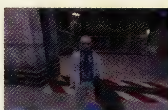
Ett ultrarealistiskt 3D-actionspel med en fängslande handling som håller hela vägen.



3 (Ny) Half-Life: Blue Shift

• Sierra • Action

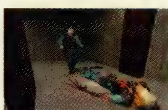
Ett tydligt exempel på att ett bra namn ibland kan räcka för att sälja ett dåligt spel.



4 (▼2) Half-Life: Generation

• Sierra • Action

Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.



5 (▼1) The Sims: House Party

• EA • Simulation

Senaste tillägget till det seglivade Sims-spelet ger ännu fler utvecklingsmöjligheter i Sim-land.



6 (Ny) Emperor: Battle for Dune

• Westwood • Strategi

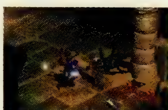
Strategi i snyggaste 3D-stil. Den klassiska historien om planeten Dune i nya kläder.



7 (▲8) Diablo II

• Blizzard • Rollspel

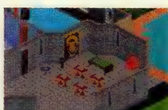
Tilläggspaketet har givit en skjuts åt försäljningen av originalsuccén. Dags för mer hack´n´slash.



8 (▼6) The Sims: Anniversary Pack

• EA • Simulation

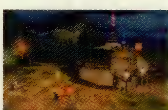
Vardagen kan vara god underhållning. Det här är ett samlingspaket med de otroligt populära sims.



9 (▼3) Black & White

• Lionhead • Strategi

Ett verkligt nytänkande datorspel där man har stort inflytande på spelets utveckling.



10 (Ny) Anarchy Online

• Funcom • Rollspel

Ganska lyckat online-rollspel från norska Funcom. Stora världar och omväxlande karaktärer.



Kommer snart

Spel	Genre	Datum
Throne of Darkness	Rollspel	14/9
Red Faction	Action	20/9
Shadowbane	Action	20/9
Champions League	Sport	24/9
Spiderman	Action	26/9
Supercar: Street Challenge	Racing	28/9
Duke Nukem Forever	Action	10/10
Codename Outbreak (Venom)	Action	20/10
Myth 3	Adventure	22/10
Hidden & Dangerous 2	Action	20/11
Empire Earth	Strategi	23/11
F1 Racing Championship 2	Racing	29/11
Tom Clancy's Ghost Recon	Action	6/12
Star Trek: Bridge Commander	Action	15/12

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.



TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Liksom i Sverige har det hänt saker i toppen av listorna, där *Black & White* har fått säga adjö till sina topplaceringar.

TOP 10 USA

Plats	Förändring	Spel
1	▲4	The Sims
2	–2	The Sims: House Party
3	Ny	World War 2 Online
4	▼1	Myst 3: Exile
5	▼3	Black & White
6	▲7	The Sims: Livin' Large
7	Ny	Pearl Harbor: Zero Hour
8	–8	Rollercoaster Tycoon
9	–9	Age of Empires 2: Age of Kings
10	Ny	Diablo II

De kan tydligen inte få nog av de små Sims i USA. Vardagssimulationen återvänder till förstaplatsen.

TOP 10 England

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	Emperor: Battle For Dune
2	▼1	Black & White
3	▼2	The Sims: House Party
4	▼3	Cossacks
5	▼4	Half-Life: Generation
6	–6	Champ. Manager 00/01
7	▼5	The Sims
8	Ny	Z: Steel Soldiers
9	Ny	Startopia
10	Ny	Gangsters 2

Farväl till *Black & White* på toppen. Denna månad är det ett nygammalt strategispel som dominerar i England.

TOP 10 Tyskland

Plats	Förändring	Spel
1	Ny	Operation Flashpoint
2	▼1	Black & White
3	▼2	Tropico
4	▼3	Desperados
5	▲7	The Sims
6	Ny	Emperor: Battle for Dune
7	Ny	Half-Life: Blue Shift
8	▼4	Bundesliga Manager X
9	▼6	The Sims: House Party
10	▼5	Who Wants To Be A Millionaire

Även i Tyskland har *Black & White* fått släppa ifrån sig förstaplatsen. Här till fördel för en omgång realistisk action.

■ Producent: **Bioware** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Sent under 2001** ■ **www.bioware.com**

FÖRSTA INTRYCK

ÄR FRIHET FARLIGT?

GENRE Rollspel

De har talat om spelet sedan 1997, och nu är de nästan klara för att släppa sitt *Neverwinter Nights*. Men är spelsamhället redo för det mest kraftfulla rollspelet någonsin? **Vi skickade en man till Kanada** för att undersöka saken

Finns det en gräns för hur mycket frihet folket kan hantera? Och vad skulle hända om det inte fanns några regler för gott uppförande? För det första skulle barnen inte gå och lägga sig om kvällarna, vilket skulle betyda att man inte kunde visa nakna människor på TV efter midnatt, vilket skulle sänka livskvaliteten för en stor del av den manliga befolkningen. Nå ja, kriminaliteten skulle breda ut sig som en präriebrand, ingen skulle någonsin få något arbete gjort, och gamla, feta män skulle gå runt på gatorna utan kläder på sig och klia sig i skrevet om det inte fanns några regeler som förbjöd det. Det är som Lenin sa: "Där det finns frihet finns det ingen stat." Men trots förnuftiga argument lurar revolutionen runt hörnet. Ett team kanadensiska spelutvecklare och frihetskämpar tror inte på att man ska inskränka den enskildes frihet.

Av Jon Brown

Spelet handlar om att ge spelarna total frihet - frihet att utforma sina egna grottor, slott, skogar och kloaker. Frihet att skriva sina egna historier, modifiera föremål, skapa nya vapen, ändra på de fientliga karaktärerna och diktera handlingar och stridsstrategi för varje deltagare på en given bana. Men innan vi tittar på verktygslådan ska vi bara fastställa några saker.

Det som skiljer ett spel som *Neverwinter Nights* från dess fader, *Baldur's Gate II*, är att det först och främst är ett multiplayer-spel som kan spelas i single player. Producenten Trent Oster berättar: "Vi beslöt oss för att återvända till vårt huvudmål, nämligen att skapa ett historiedrivet rollspel. Du kan



FINNS PÅ CD:N
En video från *Neverwinter Nights* finns på *incite*-CD:n.

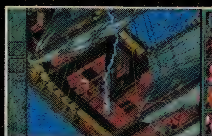
LÄTT OCH ÖVERSKÅDLIGT Stridsmenyn är lätt att använda, även under de mest upphetsade och blodiga striderna.

SOLIDA **BIOWARE**

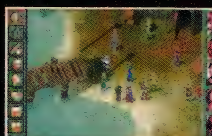
Här är den fullständiga listan över kanadensiska Biowares produkter



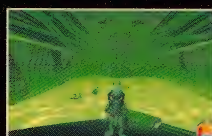
Titel: Shattered Steel
År: 1996
Handlar om: Förbannat stora robotar med våldsamma lekar.



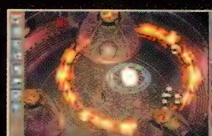
Titel: Baldur's Gate
År: 1998
Handlar om: Små män med spetsiga öron och stora svärd.



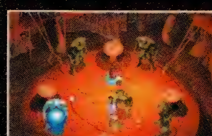
Titel: Tales of the Sword Coast
År: 1999
Handlar om: Pyttesmå män med sylvassa öron och svärd.



Titel: MDK2
År: 2000
Handlar om: *Tomb Raider* med lite mer skjutvapen.



Titel: Baldur's Gate II
År: 2000
Handlar om: Lång, lång, lång, lång, lång, lång historia.



Titel: Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
År: 2001
Handlar om: Ännu mer Baldur.

antingen spela ensam eller i en grupp, men det finns hela tiden en handling som driver dig framåt."

Det betyder dock inte att spelarna bara får sig tilldelat biroller i ett större sammanhang, som chefen för Bioware, dr Ray Muzyka, berättar: "Vi vill helst göra alla karaktärer till hjältar i sin egen modul, så att det inte blir ett massivt multiplayer-universum med anonyma karaktärer utan snarare en rad centrala karaktärer. Alla karaktärernas handlingar får betydelse."

Handlingen utspelas i staden Neverwinter, som ligger klipporna ut mot Sea of Swords, strax norr om Baldur's Gate. Grundhandlingen tar sin utgångspunkt i en mystisk epidemi och är uppsplittrad i en serie moduler, som kan spelas i vilken ordning som helst, antingen själv eller online. Modulerna tar mellan en och fyra timmar att genomföra, och när ett givet antal är genomförda får du möjlighet att ta dig vidare till nästa fas i historien.

Strukturen är uppbyggd med tanke på största möjliga grad av frihet för spelaren (där hade vi det där f-ordet igen). Nu tänker du kanske att detta spel låter fantastiskt, om man alltså väl att märka har suttit i en fuktig källare i 12 år och rullat en tärning med 26 sidor tillsammans med en blek, långhårig typ som insisterar på att man kallar honom "Fruktans Furste".

Men som en annan från Biowares thinktank, Greg Zeschuk, säger: "Det är inte nödvändigt att ha någon sär-



VARDE LJUS Det gäller att ha ljus när man beger sig ned i grottorna ...

VALFRIHET Du kan antingen spela ensam eller online i en grupp, som här på bilden.

SIFFROR I MÄNGDER

Lite statistik för de invigda

- 7 raser
- 9 set "tiles"
- 11 klasser
- 21 skills
- 32 x 32 "tiles" per modul
- 42 features
- 64 spelare per server
- +200 monster
- 324.571.484.160 kombinationer af utrustning

skild kunskap eller träning för att spela *Neverwinter Nights*. Det är enkelt att skapa karaktärer – du kan själv skräddarsy det hela, eller så kan du välja ett paket som kan utföra mer komplicerade operationer åt dig."

Genom att kombinera erfarenhet och färdigheter är det möjligt att specificera varje enskild karaktärs exakta attribut, så att man t ex kan skapa en tjuv som är speciellt bra på att smyga omkring. Och ja, de som gillar siffror och statistik blir inte besvikna (se rutan), men siffrorna har inte påverkat spelets tillgänglighet i negativ riktning. Ett komplett system av tutorials har gjorts för var och en av karaktärsklasserna, och det finns möjlighet att låta datorn hantera samtliga av de mer avancerade Dungeons and Dragons-inslagen (de matematiska formlerna under striderna). Då är vi så tillbaka vid verktygen.

Under den topphemliga demonstration som vi fick av spelet blev en hel grotta skapad på mindre än tio minuter, med monster, föremål, dialog och allt annat. Men som med allt möjligt annat har det lagts vikt vid dessa verktygs allmänna användbarhet, och inte bara deras användbarhet för nördar. Oster förklarar: "Det är inte meningen att det ska vara



ÄRLIG KAMP Spelet innehåller möjligheter att fuska, men ärliga spelare får sin egen server.

superkomplicerat att skapa sina egna karaktärer och miljöer – det är ett jobb för våra tekniska killar att göra det lätt att använda. Spelaren ska kunna skapa en grotta och ha kul med den".

För att ge dig en idé om de här verktygens omfång så kan vi berätta att du själv kan skapa kartor som är fyra gånger så stora som kartorna i *Baldur's Gate*. Och om du spelar online är det möjligt att placera en portal i den mest avlägsna delen av din grotta, så att du därifrån har tillgång till kartor på en annan spelares dator.

Liksom spelet är också verktygen i full 3D, så du kan rotera din grotta och zooma in på varje enskild liten avkrok i din skapelse.

Men om nu Lenin har rätt och man inte kan ge folk den sortens frihet? Spelet innehåller på grund av ett bonussystem flera möjligheter att ta sig friheten att fuska, men Bioware är helt medvetna om problemet. Därför har man skapat det så kallade "Neverwinter Character Vault", som är till för spelare som vill undgå fuskare. NCV lagrar din karaktär på



MYTOLOGI De gamla grekerna skulle ha älskat spelets mytologiska stämning.



I KRYPTAN Neverwinter Nights förses med en rad verktyg så att du själv kan göra banor.



en central server, som ser till att det inte plötsligt sker stora förändringar med din karaktär. Om du spelar med din level fem-karaktär i två timmar och returnerar den till NCV på level 17 så kommer dina orealistiska framsteg att upptäckas och regleras. Greg Zeschuk erkänner att det inte är ett perfekt system, och det är frivilligt, men det ger i alla fall de renhjärtade en möjlighet att slippa fuskare.

Det finns också goda nyheter för papper och penna-spelarna. Bioware ger de makthungriga spelarna därute möjligheten att ikläda sig rollen som Dungeon Master i *Neverwinter Nights*, vilket ger dem makt att påverka alla aspekter av en karta, från spelarnas attribut till dialogen och uppgifternas svårighetsgrad.

Neverwinter Nights är ett rollspel, men det är också en mytologisk berättelse som de gamla grekerna skulle ha älskat. Vi förväntar oss att se spelet i slutet av året och kommer att hålla dig orienterad om det här lovande spelet.

■ Producent: **3D Realms** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **"När det är färdigt ..."** ■ **www.3drealms.com**

HERTIG VID HORISONTEN

GENRE **Action**

Nu är han tillbaka: Lönnmördaren med en svaghet för billiga kvinnor och tunga vapen. **SNART ...**

I KORTHET

Hallå, har du sett den där *Duke Nukem Forever*-videon? Den är helt vild!

Har inte sett den och är totalt likgiltig. Du lurar dig själv om du tror att spelet någonsin kommer ut.

Sluta upp med att vara så pessimistisk. Spelet är nästan färdigt. Ryktet säger att det utkommer före jul.

Yeah, right, och Jean Claude Van Damme vinner Schlager-EM nästa år.

I den kommande versionen av Dukes vanvettiga levnadshistoria räddar han åter Jorden från hemska rymdvarelser och sinnessjuka vetenskapsmän. Hans gamla huvudfiende, Dr Proton, har uppenbarligen återuppstått från de döda för att slå sig ned på den mystiska amerikanska militärbasen Area 51. Han har dessutom lyckats med att locka ned en ras av blodtörstiga rymdvarelser på Jorden, där monstren terroriserar USA:s fredsälskande befolkning. När Jordens multinationella "Earth Defence Force" blir tillintetgjord ger generalerna Duke Nukem i uppgift att utplåna de fientliga varelserna och rädda planeten.

Av Sascha Gliss

Efter mer än tre års arbete med utvecklingen av *Duke Nukem Forever* hade vi börjat misstänka att spelarna skulle kunna få vänta just *forever* på spelet. Lyckligtvis ser det, enligt videomaterialet från E3 (som vi också slängde in på vår CD förra månaden), ut som om spelet är en värdig efterföljare till det senaste spelet, och värt att vänta på. Utvecklarna på 3D Realms har använt *Unreal Tournament*-tekniken för att skapa komplexa banor och jättestora städer, som Los Angeles.

Som i andra spel i genren får du möjlighet att blåsa genom de olika områdena på banorna i en mängd olika fordon. 3D Realms har ännu inte bekräftat ifall den häftiga jetpack från *Duke Nukem 3D* återkommer, men vi har dock fått bekräftat att spelet innehåller en space glider (rymdskepp), jeep, motorcykel och, håll i er nu, en åsna! Hur användbar åsnan blir i kampen mot de blodtörstiga rymdvarelserna kan vi bara vänta med att se, men den är under alla omständigheter med. Du får möjlighet att själv styra många av fordonen, men på vissa platser måste du dock förlita dig på andras hjälp för att komma runt.

Imponerande vapenarsenal

Som vanligt har du en större vapenarsenal till ditt förfogande, och den har uppgraderats ytterligare i detta spel. Utöver de välbekanta shotgun, desert eagle och machinegun kommer det också att finnas nya, otraditionella vapen som shrink ray (förminskningsstrålar). Laser mine och pipe bomb, som vi såg i *Duke Nukem 3D*, kommer du också att kunna använda. Utöver sina personliga vapen ska Duke också stöta på en hel serie av tunga, fastmonterade machineguns, grenade launchers och laservapen, och han får möjlighet att använda de tunga vapnen ombord på ett rymdskepp. Alla de viktigaste vapnen i spelet har två avfyringsformer, normal och alternativ, vilket i praktiken fördubblar antalet sätt som man kan avliva rymdvarelserna på. Dessvärre har det inte blivit plats för John Woo-action, som vi har sett i *Max Payne*.

Med denna imponerande arsenal i händerna kastar du dig ut i förföljandet av de aggressiva horderna av rymdvarelserna, av vilka några, t ex octobrains, kommer tillbaka från det förra spelet. De flesta av fienderna i spelet är dock helt nya. För tillfället finns det mer än ett dussin olika typer av fiender i spelet, och flera ska bli tillgängliga efter spelets utgivning. På samma sätt som Cavedog gav ut nya enheter till *Total Annihilation* efter spelets utgivning har också 3D Realms planer på att ge ut nya karaktärer via Internet. Men det finns inte bara bad guys i detta spel. Liksom i *Half-Life* kommer du också då och då att stöta på datorstyrda civilister, som kan få för sig att ge dig användbara tips eller be dig om hjälp. Om du själv behöver hjälp finns det en del soldater som står i standby klara att hjälpa dig, åter liksom i *Half-Life*. Och innan du frågar kan vi bekräfta att stripporna är tillbaka, så ha några sedlar redo.



NÄRA INPÅ DUKE Dessa skärmbilder från den video som var med på den senaste *incite*-CD:n saknar lite skärpa, men de visar flera av spelets finesser, som exempelvis denna zoomlins på ett av spelets prickskyttegevär.



SMUTSIGA KNEP När dina fiender gömmer sig bakom sköldar ska du sikta mot deras knän.

MAXIMAL POWER

Duke Nukem Forevers tilltag har avslöjats

SOLDATER OCH CIVILISTER ger dig användbara tips och kan kämpa vid din sida. Denna kan du dock inte längre använda till något ...

UTSPELAS I VERKLIGA STÄDER, som t ex Las Vegas. De olika kända byggnaderna är tydliga, och du kan använda dem för navigering.

DE FLESTA VAPEN KAN avfyras på två olika sätt: normal och alternativ. Ett vapen kan t ex vara både machinegun och grenade launcher.

Huvudroll i julhandeln?

Spelet innehåller en mängd tjusiga single player-kampanjer,men *Duke Nukem Forever* får också en multiplayer-del tack vare den förbättrade *Unreal Tournament*-tekniken, men det finns för ögonblicket inga planer på att ge ut taktiska spel, som *Counter-Strike* till *Half-Life.* Det kommer att finnas möjlighet att kämpa lag mot lag, där spelaren kontrollerar en karaktär i laget.

Trots att vi redan vet mycket om det kommande *Duke*-spelet finns det sidor av spelet som fortfarande är okända. Vi vet inget om banornas uppbyggnad och mål, multiplayerspelet är fortfarande okänt, och en komplett vapenlista saknas. Dessutom måste vi göra er besvikna avseende ett bestämt utgivningsdatum. Det officiella datumet lyder: "När det är färdigt." George Broussard, direktör på 3D Realms, lovar att spelet kommer ut före *Unreal 2* (våren 2002), så vi sätter våra slantar på man planerar en huvudroll i julhandeln för spelet.



KÄNNETECKEN Du kan navigera med hjälp av landmärken, som denna neonreklam i Las Vegas.



LUFTANFALL Rymdskeppen i Jordens "Earth Defence Force" hjälper Duke Nukem i hans kamp mot aggressiva rymdvarelser. Utöver rymdskeppen kan du röra dig runt i en veritabel armada av olika farkoster, från jeep till motorcykel till åsna (!).

Kommer i: **September** Utgivare: **Ubi Soft** Utvecklare: **Stormfront** **www.poolofradiance.com**

STIG NED I VATTNET

FÖRSTA INTRYCK

GENRE Rollspel

Uppföljaren till det allra första AD&D-spelet för PC är på väg. Men Baldur's Gate har redan licensen för AD&D protesterar du! Ja, men SSI har lyckats skaffa rättigheterna till en annan del av det klassiska äventyret ...

En annan utvecklare utmanar nu rollspelsmaskinen Interplay/Black Isle Studio. Och vilka kunde vara bättre lämpade att ta upp den magiska utmaningshandsken +4 för att konkurrera med Baldur's Gate än SSI som gav ut några av de allra första AD&D-spelen på åttiotalet. Om vi minns rätt var faktiskt det ursprungliga Pool of Radiance det första AD&D-spelet för PC:n.

Av darren evans

Vi blev förvånade när plötsligt ett fristående och konkurrerande företag dök upp och helt fräckt gav ut AD&D-spel, eftersom vi trodde att Interplay och Black Isle Studios hade ensamrätt. John Kromrey, producent för Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, förklarar mysteriet. "Den övergripande AD&D-licensen omfattar AD&D-världen Forgotten Realms, och Wizards of the Coast har delat upp den världen i olika geografiska områden. SSI förhandlade sig till ett avtal att få skapa spel som bygger på en del av denna värld."

Oavsett vilket så betyder det att fler kvalitativa rollspel snart kommer att dyka upp i affärerna - och det är helt OK för vår del.

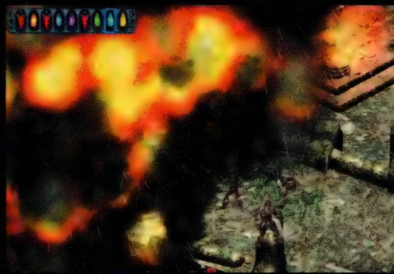
Handlingen börjar med nyheten om att Pool of Radiance förvandlar folk till levande döda. Trollkaren Elminster får höra denna oroande nyhet och skickar en grupp äventyrare till platsen, beväpnade med artefakten Gauntlets of Moander, som vid behov kan förstöra vattensamlingen. Dina karaktärer (som alla är på nivå 1 i detta skede) får i uppdrag att vakta platsen medan den modiga gruppen äventyrare ska lösa uppgiften. Denna enkla vakttjänstgöring används listigt nog som tutorial i spelet, så att du får lära dig gränssnittet. Mjukstarten får ett abrupt och skrämmande slut när äventyrarna ropar på hjälp via en portal som öppnats. När din grupp skyndar sig för att hjälpa de försvarslösa äventyrarna hoppar de oförskräckt genom portalen och befinner sig plötsligt som enda levande människor i ruinerna av alvstaden Myth Drannor - och där börjar äventyret.

De cyniskt lagda ser genast likheten med Baldur's Gates isometriska spelmotor och den i Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor (som vi hädanefter kallar POR), men det finns några viktiga skillnader. Liksom Baldur's Gate-motorn använ-

KARAKTÄRSDJUP
Till skillnad från i Baldur's Gate, som använder bitmapgrafik för sina karaktärer, är invånarna i POR gjorda helt i 3D.



ÅÅÅÅH SÅ BLANKT Detta golv är mycket välpolerat. Nu går vi ut och smutsar ned oss, sedan går vi in och klampar omkring lite.



JÄTTEBLÅSNING Se vad som händer när du låter en väderspänd jätte med ett Sword of Flame vara med i sällskapet?



JÄMN KAMP Pools of Radiance verkar kunna utmana den mäktiga Baldur's Gate-serien om rollspelskronan.

der POR förrenderade bakgrundsscener för miljöerna. En stor skillnad mot Baldur's Gates bitmappsgrafik i 2D som används för karaktärer och varelser är det faktum att POR befolkar spelet med 3D-grafik. Denna förbättring är inte bara kosmetisk. Det innebär att karaktärerna kan interagera mer realistiskt med 3D-föremålen i spelet och t ex knuffa föremål så att de blockerar dörrar (för att stänga ute fiender) eller bara gå omkring och slå sönder allt de ser. Utvecklarna är stolta över sina 3D-karaktärer, framförallt kvaliteten på animeringen av karaktärer och varelser. De låter också förstå att spelarna kan förvänta sig att möta riktigt stora monster eftersom de använder 3D-figurer. POR använder den nya tredje utgåvan av AD&D-reglerna, men oavsett hur mycket vi frågar dem om vilka monster och besvärjelser vi kan förvänta oss så innebär avtalet med Wizards of the Coast att Stormfront inte skvallrar.

Spelet innehåller många ickelinjära uppdrag. Några av spelets viktigaste uppdrag för handlingen framåt, medan andra mest är till för att ge dina karaktärer mer erfarenhet, pengar och föremål. Stormfront är noga med att spelet ska vara roligt att spela flera gånger, och uppdragen i single player och multiplayer kommer att skilja sig åt. I multiplayer kan upp till sex spelare äventyra tillsammans och utse en spelare till ledare. Karaktärerna kan också komma så högt upp som till nivå 16 och använda level 8-spells. Spelarna kan också ha multi-class-karaktärer, så länge som nivåerna i respektive klass inte överstiger taket på 16.

Från det vi sett av POR: Ruins of Myth Drannor, så verkar det bli ännu ett i raden av utmärkta rollspel i butikerna. Kan SSI smyga sig under Baldur's Gates radar och stjäla kronan? Det får du veta i vår omfattande recension som kommer inom kort.

Grupparbete
I multiplayer kan upp till sex spelare äventyra tillsammans och utse en spelare till ledare



TIGER SPELL Den splitter nya Tiger Woods-trollformeln fångar din motståndare i en ogenomtränglig blå golfboll. Nästa steg av trollformeln innebär sponsring från ett större sportföretag, brist på personlighet och total dominans av PGAD&D Tour.

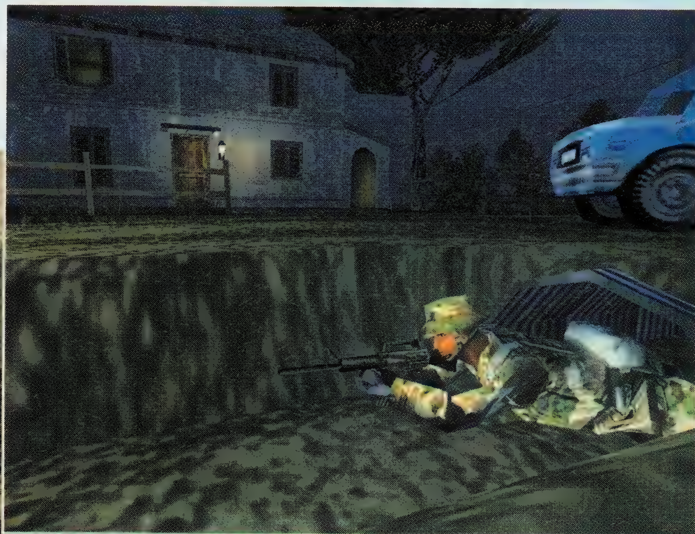
POOL OF RADIANCE AVKLÄTT

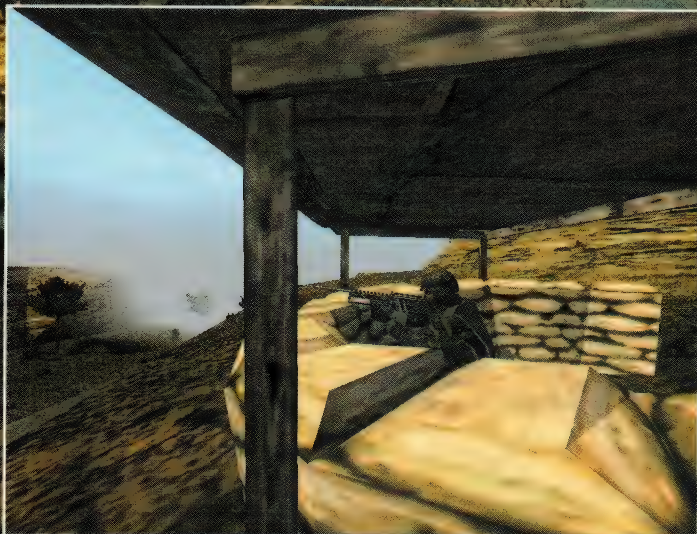
FYRA PUNKTER SOM BESKRIVER VARFÖR POOL OF RADIANCE ÄR SNYGGARE ÄN BALDUR'S GATE



1. 3D renderade bakgrunder visar den detaljerade AD&D-världen, inklusive snö och bergstrakter.
2. POR kommer att innehålla häftiga effekter för spells, som eldklot och elektriska stormar.
3. Kompletta 3D-modeller för alla karaktärer får Baldur's Gates platta, 2D-invånare att skämmas.
4. Grafikmotorn kan både hantera 3D-karaktärer och spellseffekter samt ge realistiska ljuseffekter.

■ Producent: **Red Storm** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Datum: **November 2001** ■ **www.ghostrecon.net**







HÖR UPP, SOLDAT De 20 uppdragen i *Ghost Recon* kommer bland annat att bestå av att rädda gisslan, erövra viktiga dokument och spränga byggnader. Du riskerar också att tvingas försvara en position med ditt liv – inspirationen till detta kommer från några av de många inofficiella extrabanorna till *Rogue Spear*. Som vanligt har du tillgång till high tech-vapen.





HOTET FRÅN ÖSTER Uppdragen i *Ghost Recon* är inriktade på att bekämpa en stigande korruption och oro i Ryssland.

TOM CLANCYS NYA KILLER

GENRE Action

NÄSTA SPEL I RAINBOW SIX-SERIEN FÅR TITELN GHOST RECON

Författaren Tom Clancys Rainbow Six-böcker har blivit till datorspel med så stor framgång att de har skapat en ny genre: Den taktiska 3D-shootern. Efter spelen *Rainbow Six* och *Rogue Spear* följer nu *Ghost Recon*.

Av Steen Bachmann

Serien tar ett överraskande steg: De minutiösa och detaljerade förberedelserna inför varje uppdrag, som var en viktig del av de två första spelen tonas ned till fördel för ren action. Spelaren ska nu tvingas att fatta de svåra taktiska valen under själva uppdraget.

Det blir möjligt att dela upp sitt team i grupper, att delegera uppgifter, rekrytera specialister och tilldela varje soldat egenskaper, som uthållighet, ledaregenskaper, vapenhantering och spionage.

I stället för att slåss mot terrorister ska spelets tre kampanjer gå ut på att arbeta mot den stigande korruptionen i Ryssland – det är dock bara en ursäkt för att få använda i stort sett samtliga vapen som den amerikanska militären har. Det mesta av spelet kommer att utspelas utomhus, och för att göra scenerna mer intensiva ska landskapen ha träd, buskar och byggnader à la *Operation Flashpoint*.

Vi hoppas kunna ta med en video så fort som möjligt.

■ Producent: **Irrational Games** ■ Utgivare: **Pan Interactive** ■ Utkommer: **Julen 2001** ■ **www.myfreedomforce.com**

LYFT EN LASTBIL

GENRE **Adventure/RPG**

Muskelmän i åtsittande dräkter. Superhjältarna är på väg tillbaka till datorskärmen i ett nytt rollspel

I KORTHET

Freedom Force ska ändra folks syn på datorspel med superhjältar.
Det är också det minsta man kan begära. Vi vill inte ha flera spel som Batman Forever och ShadowMan.
Vi har 25 hjältar och skurkar som kämpar i 30 real-world-uppdrag.
Fint, fint. Men varför inte bara samla dem i ett 3D-skjutaspel och tjäna lite enkla pengar?
Strategi och rollspel ska alltid erbjuda mer varierade utmaningar än att bara panga på. Och så kan man faktisk också förstöra saker i *Freedom Force*.
Okej, så länge jag bara får lov att sitta i min åtsittande stålmannen-dräkt medan jag spelar.



ELDSTRID Om dina eldklot inte är nog kan du alltid susa runt med taxin. Se bara till att passagerarna är ute först.



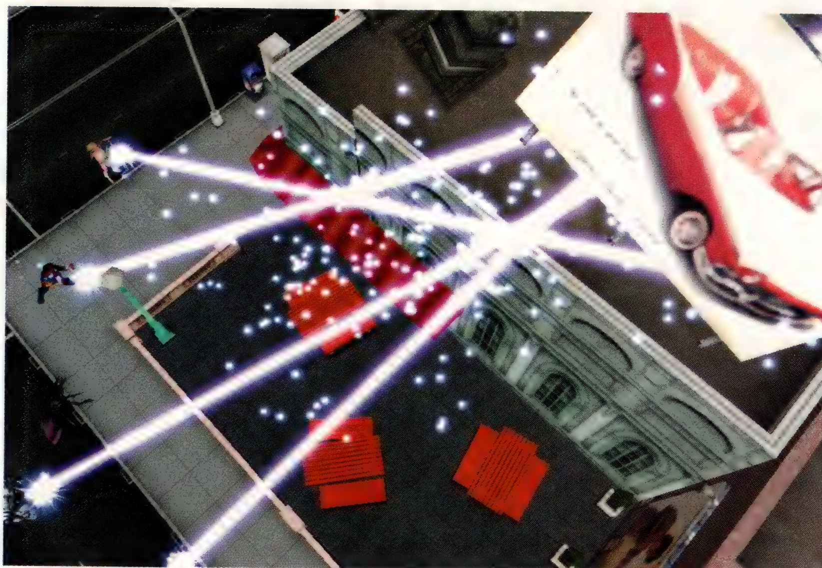
UTAN HÄMNINGAR Om du krossar allt i närheten ska du inte räkna med att bli särskilt populär hos befolkningen. Å andra sidan har ett stadscentrum reducerat till murbruk ett visst underhållningsvärde.

Superhjältarna hade sin guldålder på 60-talet, då tidningshyllorna var fyllda med färggrant tecknade serier om män och kvinnor med alla möjliga superkrafter. Nu försöker *Freedom Force* att väcka de slumrande krafterna till liv i ett rollspel fyllt med trikåer, hjältar och överjordiska hot mot världsfreden.

Av Jesper Melgaard

De äkta och renodlat goda hjältarna är tillbaka på datorskärmen i form av bland andra Liberty Lad, Microwave, Minuteman och The Bullet. Tillsammans ska de i *Freedom Force* försöka att rädda mänskligheten från grymma superskurkar som Elasto Bad, Nuclear Winter och Mr Mechanical.

Naturligtvis är de alla försedda med en rad unika krafter som är uppdelade i två grupper: Kännetecken och krafter. Kännetecknen som t ex metalliska klor eller en gummiaktig kropp är permanenta och följer figuren genom hela spelet, medan krafterna långsamt utvecklas under striderna. Spelet utspelas i 1960-talets New York, där spelarna i klassisk rollspelsstil under tiden tilldelas erfarenhetspoäng som kan



FLYTTFIRMA Klassiska superkrafter som kraftstrålar som kan lyfta både bilar och byggnader finns givetvis också med i *Freedom Force*.



SLÅ FÖRST Superskurkarna står i kö för att få ge dig stryk.

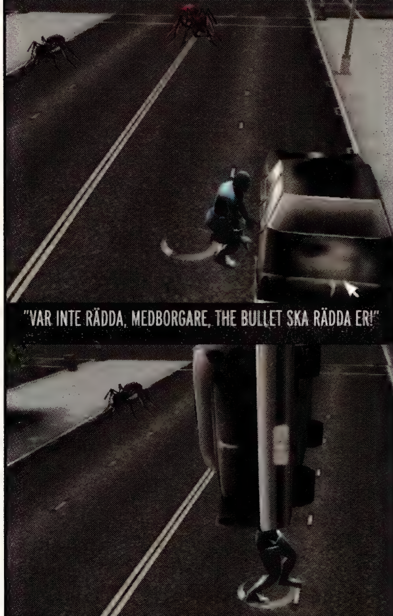


NATTLIV En del uppdrag utspelas om kvällarna, där gatorna fylls av jättekryp.

THE BULLET

Snabbaste mannen på Jorden

MOT MYRGÄNGET



"VAR INTE RÄDDA, MEDBORGARE, THE BULLET SKA RÄDDA ER!"

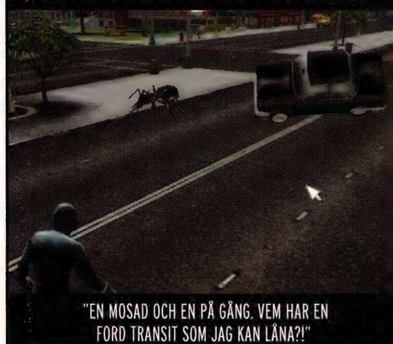


"DE HÄR KRYPEN ÄR INGET MOT MINA SUPERKRAFTER!"



"HÄNG MED NÄR JAG ANVÄNDER MIN LILLA FYRHJULIGA VÄN HÄR FÖR ATT RENSA NEW YORK FRÅN TENTAKEL-HOTET!"

"VEM BEHÖVER MYRR NÄR THE BULLET FINNS I NÄRHETEN?"



"EN MOSAD OCH EN PÅ GÅNG. VEM HAR EN FORD TRANSIT SOM JAG KAN LÅNA?!"



EXPLOSIVT New York återskapas i 3D i *Freedom Force* och fylls med häftiga ljuseffekter.

användas för att förbättra deras förmågor. Om uppdragen går som planlagt utan allt för stora civila förluster erhåller man dessutom prestigepoäng som man kan använda för att rekrytera ännu fler superhjältar. Man kommer dock ständigt att stöta på besvärliga hjältar som vägrar att samarbeta med sina rivaler, eller primadonnor som kräver att man också hyr deras talanglösa medhjälpare innan de lyfter ett finger. Man ska kunna styra upp till fyra superhjältar åt gången, vilket dock kommer att bli ganska överskådligt då spelet ska ha samma pausfunktion som t ex *Baldur's Gate*, där man kan utdela order till sina hjältar innan striderna tar fart på allvar. Producenterna från Irrational Games

En del av hjältarna är primadonnor som kräver att man också anställer deras talanglösa medhjälpare innan de lyfter ett finger.

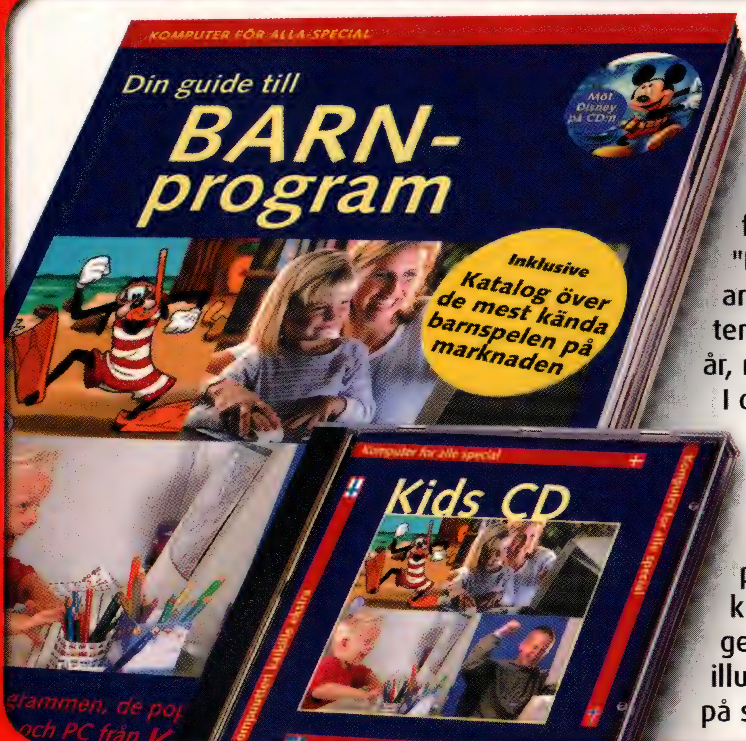
lovar dessutom att den avancerade artificiella intelligensen ska förhindra att ens hjältar (vilket annars ofta händer i rollspel) råkar ut för allt för mycket problem när de lämnas ensamma några sekunder. Landskapen blir skapade i 3D, där samtliga föremål kan användas och förstöras under striderna. Lyktstolpar, byggnader och byggrester kan t ex användas som kastvapen, och det är därför viktigt att se de möjligheter omgivningarna ger. En del av uppdragen handlar helt enkelt om att bekämpa de olika superskurkarna i enorma gatustrider, men det blir också efter hand mer taktiskt krävande uppgifter som att leta efter gisslan och rädda andra superhjältar. Multiplayer-delen ser också lovande ut. Fyra spelare drabbar samman med var sitt fyrmannalag bestående av hjältar, skurkar eller en blandning av bägge delar. En speleditor gör det möjligt att skapa sina egna banor, föremål eller för den sakens skull återskapa sina egna kopior av de klassiska serietidningshjältarna som t ex Stålmannen, Blixten och Kapten Amerika och skicka ut dem i strid online. Irrational Games har så stor tilltro till *Freedom Force* att de redan planerar ytterligare två spel i serien, som ska bygga på några av de senare årtiondenas mer dystra superhjältar och kanske till och med ge ut en egen serietidning som bygger på spelen.



LAGARBETE Upp till fyra hjältar måste samarbeta om mänskligheten ska överleva.

Passa på NU! Välkommen til

Produkterna i Komputer-butiken är resultatet av många års arbete med datorer och program. Vi har samlat de bästa artiklarna och skolorna inom olika kategorier. Alla är lätta att använda oavsett om du är nybörjare eller van pc-användare. Varorna kan köpas ENDAST i Komputer-butiken.



Barnpaketet

med guide och cd

När kan de minsta börja använda datorn? Är det farligt? Vilka program ska vi köpa? Svaren hittar du i "Din guide till Barnprogram", där vi samlat de bästa artiklarna om barn och pc som publicerats i Komputer för alla. Perfekt till flickor och pojkar i åldern 2–14 år, men även en god inspirationskälla för föräldrarna. I den stora spelkatalogen finns de populäraste och mest sålda barnspelen både utförligt beskrivna och betygsatta.

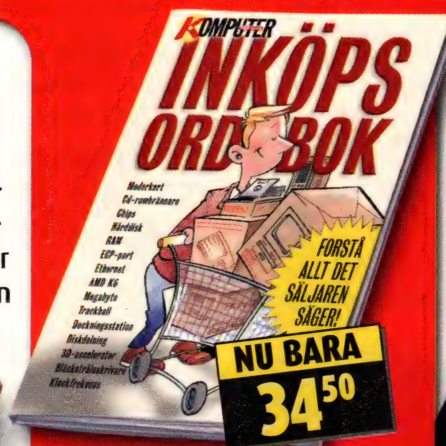
Du får också en cd-rom fylld med demo- och spridversioner av de roligaste programmen, de populäraste spelen och de mest kreativa rita- och måla-verktygen. Alla med en utförlig och illustrerad steg-för-steg-vägledning på svenska i boken.

NU BARA 74^50

Webbplatspaketet

Här får du de nödvändiga grundkunskaperna och allt du behöver för att kunna skapa en snygg hemsida.





Inköpsordboken

Hjälper dig att köpa rätt utrustning. Med Inköpsordboken kan du lätt förstå alla fackutttryck.

Retro-cd

100 av de roligaste programmen och spelen från datorns barndom. Kör på en 486-pc med 4 MB RAM.



101 Hjälp

Inte mindre än 101 av världens bästa hjälpprogram hjälper dig att hålla din dator i topptrim.



KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB. Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72. www.kundtjanst.nu

Komputer-butiken

Portot är endast 24:50 – oavsett hur mycket du beställer

Innehållsrika skolhäften

Sju utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-vägledningar. Prova t.ex. de två nya skolorna. Med Nybörjarskolan lär du känna din dator bättre: hur din pc är uppbyggd och hur den fungerar. I Wordexpertskolan lär du dig mer avancerade saker som t.ex. att hantera stora dokument med typografi, innehållsförteckning och mycket annat.



Internet-guiden



Surfa säkrare, roligare och mycket snabbare. De roligaste Internet-adresserna och de bästa tipsen och tricksen. En cd-rom med användbara spridprogram.

101 Spel

101 av de roligaste och mest fängslande spelen med garanterat många timmars underbar underhållning.



OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på produkterna i Komputer-butiken.

PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande från Komputer-butiken:

- ☐ Nybörjarskolan (062611)
- ☐ Wordexpertskolan (062614)
- ☐ Internetguiden (183031)
- ☐ Webbsideskolan (202351)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Retro-cd (183010)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ 101 Hjälp (183012)
- ☐ Webbplatspaketet (183021)
- ☐ Barnpaketet (183024)
- ☐ Inköpsordboken (006206)

Ev. prenumerationsnr:

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Var vänlig skriv tydligt – texta helst! 0107 1013

5643

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.



KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
121 100 815
205 08 MALMÖ

Så långt lagret räcker!

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura medföljer. Porto och exp.avgift är 24:50 per beställning.

■ Producent: **Elixir Studios** ■ Utgivare: **Eidos** ■ Utkommer: **Våren 2002** ■ **www.elixir-studios.co.uk**

LÄNGE LEVE MIG!

GENRE Strategi

Nå toppen som president i **REPUBLIC**, men akta dig för praktikanter med stora cigarrer under skrivbordet

I KORTHET

Jag utropar härmed *Republic* till det största och mest lovande realtidsstrategispel hittills!

Ursäkta herr talman, den ärade riksdagsledamoten har uppenbarligen löpt helt amok över en bra spelidé. Här i partiet fruktar vi att slutprodukten blir en besvikelse.

Om jag får lov att vara uppriktig: Min ärade pessimistiska kollega glömmer bort att se till fakta. Här är det frågan om ett spel som erbjuder något helt nytt och annorlunda, placerat i en värld av oöverträffade proportioner. Jag föreslår att vi går direkt till voteringen.

Vi protesterar! Tiden är inte mogen för förhastade beslut. Vi föreslår att man tillsätter en utredning som nominerar en panel, som pekar ut en debattgrupp som tar ställning till det slutliga resultatet när spelet är färdigt.

Från ligaledare till president. Så stora är karriärmöjligheterna i *Republic*, där man får ta ganska lätt på de demokratiska spelreglerna om man ska överleva i den smutsiga politiska världen.

Av Jonathan Todd

Rikedom och berömmelse är målet i den 2 000 kvadratkilometer stora industrialiserade republiken Novistrana, som ligger i före detta Sovjet. Själva Novistrana är visserligen påhittat speciellt för spelet *Republic*, men det är också det enda som inte liknar den riktiga världen. Här finns både soluppgångar och -nedgångar, snö, regn och dimma samt realistiskt animerade invånare, som får städerna att verka levande och verklighetstrogna.

Huvuddelen av spelet utgörs av den tredelade kampanjen. I början ska man visa sina politiska talanger i en av 16 mindre städer, där man försöker att bygga upp sin makt och sitt inflytande. Därefter är man klar att rycka in i en av de fyra storstäderna, där tre maktlystna och datorstyrda motståndare väntar. Det slutliga målet är att stiga i graderna till det ultimata jobbet som president i huvudstaden.

Innan man når så långt ska man dock i bästa rollspelsstil välja sin karaktärs personlighet genom att fördela ett begränsat antal poäng på karaktärsdrag som övertalningsförmåga, ekonomiskt kunnande och ledaregenskaper. Därefter startar man i liten skala med endast en enda entusiastisk medarbetare, ett spartanskt högkvarter och en handfull anhängare bland befolkningen.



ALLTID REDO De här två vakterna håller ett vaksamt öga på stadens viktigaste torg. Vid minsta tecken på fientliga demonstrationer skickas attackhelikoptern i förgrunden i aktion.

Plånboken styr

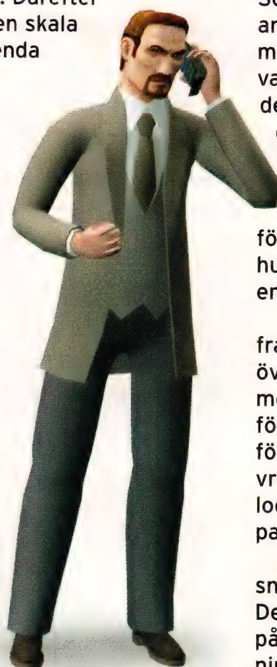
Som i de flesta strategispel ska man använda "resurser" för att öka sin makt. I *Republic* finns de i tre olika varianter: Makt, pengar och inflytande, som var och en representeras av en bestämd befolkningsgrupp.

Makten kommer från arbetarklassen, medelklassen ger inflytande medan överklassen sörjer för pengarna. Det är upp till spelaren hur grupperna används för att stärka ens position.

En "ideologiskärm" visar hur den fraktion man styr ändrar politisk övertygelse (om allt från religion och moral till tolerans och internationella förbindelser) allt efter hur man uppför sig. Ett visst val kan t ex skapa vrede bland pöbeln, men i gengäld locka prominenta personer till ens parti.

Insamling av information blir snabbt en ovärderlig del av spelet. Det gäller att hela tiden hålla ett öga på invånarnas personligheter, inställning och dagliga rutiner, så att man inte fattar felaktiga beslut av ren och skär okunskap. Kunskap är makt.





FOLKETS MAN Som president ska du vara populär hos både under-, medel- och överklassen.

PROBLEM I PARADISET

SÅ HÄR TAR DU DIG EFFEKTIVT AN DE UPPRORISKA INVÅNARNA I NOVISTRANA!



1) En präst från ett rivaliserande parti samlar en stor skara anhängare med sin propaganda.



2) En väl tilltagen muta kanske kan övertala honom att överge sitt politiska arbete.



3) Med en koffert full av pengar väntar vi otåligt på den troende mannen.



4) Han vägrar fortfarande att hoppa ned från talarstolen, så vi skickar en muskelknutte på honom.



5) Detta är lite riskabelt att göra mitt på dagen, men vill han inte lyssna så får han känna i stället.



6) Vi väljer den mer definitiva lösningen i stället. Inte ens Gud kan bromsa en blykula.

Vill man t ex att polischefen ska blunda för ens mer ljusskygga affärer kan man välja ett par olika tillvägagångssätt. Det mest moderata är mutor, vilket dock inte är särskilt effektivt om polischefen redan är välbeställd. I stället kan man skugga honom och hans familj i ett försök att hitta deras svaga sidor och undersöka om det finns möjligheter för lite snabb utpressning. Är frun alkoholist? Går polischefen till prostituerade? Har han någon älskarinna? Eller älskar han sina barn över allt annat? Om det sistnämnda är fallet så är kidnappning kanske lösningen.

Valmöjligheterna spänner över simpel utpressning till terroristaktioner, som dock inte är gratis varken avseende kontanter eller i följder (kriminalitet och våld tömmer ens maktresurser, mutor kostar pengar och TV-tid kräver inflytande).

Experthjälp

Man måste anlita specialister, allt från muskelknuttar till PR-folk, som rekryteras från en befolkning på upp mot 10 000 unika karaktärer, beroende på hur stark man är.

Om man t ex har militärt inflytande kan man kanske övertala arméns bästa krypskyttar eller före detta KGB-agenter att utföra olika små uppdrag, eller så kan man hyra en dömd mördare till de verkligt smutsiga jobben efter att ha använt sitt inflytande till att få honom frigiven.

Man måste anlita specialister, allt från muskelknuttar till PR-folk, som rekryteras från en befolkning på upp mot 10 000 unika karaktärer.

När experterna väl är anställda får man ännu fler valmöjligheter att förfoga över. Möjligheter som ökas ytterligare när de anställda förbättrar sina färdigheter. Utöver specialisterna kan man anställa en rådgivare (en så kallad "högra hand"), som kommer med värdefulla tips om t ex den nödvändiga storleken på mutor. En del av de mer rutinmässiga uppdragen kan datorn sköta om, vilket gör spelet relativt användarvänligt.

Republic ser ut att bli ett av de mest omfattande strategispelen till dags dato. Frågan är då bara om det slutliga spelet kan leva upp till ambitionerna. Preliminärt ser republiken i vart fall lovande ut.



PILLANDE Håll ett öga på invånarna, de gör nästan alltid något underhållande, som att peta sig i näsan och torka av resultatet på rockärmen.



SNACKA GÅR JU Torget är det perfekta stället att imponera på folk med ett flammande tal.



MÅNSKENSPROMENAD För att simulera en verklig värld skiftar *Republic* från natt till dag.



FLYGANDE POLIS Invånarna har egna personligheter, politiska övertygelser och egna yrken.

Producent: **Relic Entertainment** Utgivare: **Microsoft** Utkommer: **Oktober** **www.relic.com**

VACKRA PERVERSIONER

GENRE **Strategi**

Sigma liknar *The Island of Dr Moreau* **UTAN IRRITERANDE INHOPP AV** Val Kilmer eller Marlon Brando. Hurra!

FÖRSTA INTRYCK

Du har troligen aldrig sett någon varelse från helvetet, ja, om vi bortser från grannens korsning mellan en Rottweiler och en björn. Men hjälten i *Sigma*, Rex Chance, får se en hel del fruktansvärda varelser när han nödlandar på en ö i södra Stilla havet, där den galne vetenskapsmannen Upton Julius bor med sin armé av deformerade och genetiskt modifierade varelser.

Av Jonathan Todd

Du trodde att du hade sett alla realtidsstrategispel. Men mötet med Upton Julius är ett möte med något okristligt okänt, där du ska bekämpa och fånga in en armé av 60 olika skrämmande varelser. Spelet utspelas på 1930-talet och spänner över 15 uppdrag på 14 öar.

Du ska också själv korsa djur och skapa nya livsformer till en armé. Alla de nya korsningarna av djur har olika styrkor och svagheter. Elefanter är naturligtvis hårdföra, men de är lika smidiga som Peter Harrysson efter en vecka vid en "ät allt du orkar för 50 kronor-buffé". Giraffer kan se långt, men de är inte värda mycket mot små, starka enheter.

En isbjörn korsad med en krokodil ser naturligtvis sinnessjuk ut, men den är ganska farlig i närstrid! Och en kamel korsad med en grip ser lika sinnessjuk ut, men den är tämligen uthållig. Om man är på en ö med många små sjöar är det en bra idé att korsa en aggressiv fågel med en fisk. Då kan man flyga från den ena sjön till den andra och utföra överraskningsanfall från vattnet, eftersom fiskens gälar gör så att du kan lura djupt ned i vattenmassorna.

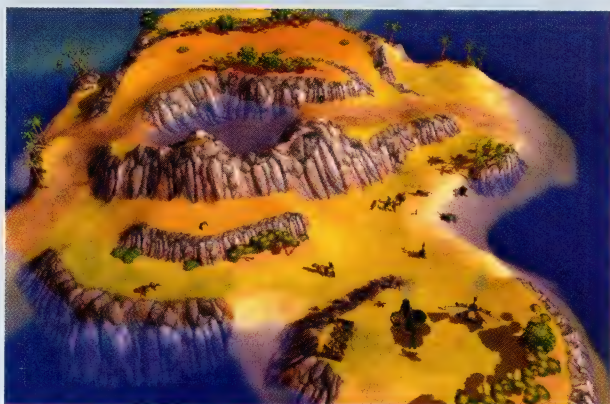
Senare blir det möjligt att sätta t ex ett noshörningshuvud på en tigerkropp, eller hummerklor på en gorilla. Eller en skorpiongadd på en råtta. Eller någon annan skum perversitet.

Kobror kan förgifta, gorillor kastar sten och elektriska ålar kan göra fienden strömförande. Med lite fantasi finns det en bra bit över 1 000 kombinationsmöjligheter.

I början är det till exempel bara möjligt att korsa djur så att de är



NYP DIG I ARMEN! Okej, det här är skrämmande! En korsning mellan en örn och en bönsyrsa. I många miljöer skulle det inte vara särskilt smart, men här är det dödsbringande.



TROPISKT PARADIS Det liknar ett paradis, men djuren liknar något från helvetet.



DJURISKT KRIG Du ligger i bakhåll, och när fienden dyker upp låter du dina gorilla-varelser kasta sten, medan dina flygande sköldpaddor anfaller från luften. Wow, liksom!

EN FREAK-ARMÉ

Vilka skulle vi välja för vårt eget sökande efter världsherravälde? INCITE PC GAMES visar den ultimata freak-armén.

Robinson-Sofie: Hon har både hjärna och utseende, och är inte rädd för att säga vad hon tycker.

Michael Owen: Om vi skär bort hans något intetsägande överdel så har vi bara kvar de blixtsnabba benen.

Angelina Jolie: Fienden fantiserar om att slicka på hennes, eh, hals, och under tiden öppnar hon sina enorma läppar och slukar hela enheter.

En eller annan kvinnlig bodybuilder: Fienden är för upptagna med att kräkas för att kunna slåss.

Stefan Schwarz: En riktig härförare, som har förmågan att skrämma fienden till döds med en hård blick och en tackling.

M.C. Hammer: Det var "Hammer-time" under det tidiga 90-talet. Nu för tiden kan han distrahera fienden med fotsvett och knäppa kostymer.



FÅGELPERSPEKTIV I bakgrunden ses en av dina handgångna män, som samlar resurser.



TRE I RAD Zebra/apa eller hare/lejon hittar du inte på ditt lokala Zoo. Då skulle det nämligen vara 30 kilometer långa bilköer och stora rubriker på Expressens löpsedel.

hälften av det ena och hälften av det andra, men senare blir det möjligt att sätta t ex ett noshörningshuvud på en tigerkropp eller hummerklor på en gorilla. Eller en skorpiongadd på en råtta. Eller någon annan perversitet.

Övergången mellan olika kroppsdelar är jämn och fin, även om mer häpnadsväckande kombinationer fortfarande liknar något som de inte skulle trycka i *En ding, ding värld.* Men det är inget problem, för *Sigma* gör anspråk på att vara roligt, inte realistiskt.

Du använder tre olika byggnader för att konstruera luft-, land- och vattentrupper. Energin kommer från kraftverk som du bygger på din bas. En handfull hjälpredor ser till att samla ihop det skrot som är en av spelets viktigaste resurser. På det viset blir spelets potentiellt tråkiga micromanagement strömlinjeformad. Multiplayer fungerar likadant.

Det finns nästan inga gränser för vilka enheter du och din motståndare kan skapa, så varje slag blir något helt nytt. Du kan också förvänta dig massvis av mods och downloads när spelet får en community på nätet.



OND OCH GLUPSK Korsningen av piraya och haj är vattnets absolut farligaste djur.



INDUSTRIELL REVOLUTION Skydda maskinerna, annars förlorar du förmågan att skapa enheter.



■ Producent: **DMA** ■ Utgivare: **KE Media** ■ Utkommer: **Maj 2002** ■ **www.rockstargames.com/grandtheftauto3**

FOTEN PÅ AVTRYCKAREN

GENRE Action/racing

I KORTHET

Grand Theft Auto 3 ...

Redan? Vad hände med nummer 2?
Hmmm. Det kom ut för ett par år sedan.

Kommer jag inte ihåg.
Det hette *GTA 2* i stället för *Grand Theft Auto 2*. Dessvärre för producenterna blev folk lite förvirrade av namnbytet, så det sålde inte så bra.

Så det var alltså inte för att det var ett skräpspel?
Det var inte dåligt, men grafiken behövde friskas upp, och därför har det tredje spelet i serien fått en splitter ny 3D-motor. Sedan är det bara ut och köra som en biltjuv!

Jag behöver mycket mer övertalning.



GATUSTRIDER Brinnande bilar, gatukravaller, uppror ... man skulle ju kunna tro att det var ett ett EU-möte.



HÖR DU INTE? Lyssna nu grabben, jag varnade dig flera gånger att du inte skulle pilla på min bil ... det finns alltid någon hyfsat bra anledning att hetsa upp sig i *Grand Theft Auto 3*, och det är ju alltid ett bra sätt att bli av med sina aggressioner.

Stjäl bilar, och strunta i polisen – BROTT LÖNAR SIG!

Gud, kyrkan och den lokala sekten talar om för dig att du ska kämpa mot dina inre demoner, men i *Grand Theft Auto 3* ska du bara släppa lös dem. Genom mer än 80 uppdrag ska du gå från maffia-praktikant till ondskefull boss som slår, skjuter, spränger, stjäl, utpressar, mördar och kvaddar bilar i mängder. Det ligger något uppfriskande i det moraliskt anstötliga! Det var det i varje fall i det första spelet i serien, men är de kontroversiella elementen i detta tredje utspel bara ett sätt att tjäna pengar på, eller lurar det ett bra spel under ytan?

Av Thorstein Carlskov

Utvecklarna på DMA hyser inga tvivel om att de har ett bra spel här, och med bytet från 2D-grafik till fantastisk 3D börjar spelet likna en succé. Bara genom att titta på skärmbilderna kan du förvissa dig om framstegen på det visuella planet.

Spelet utspelas i den fiktiva storstaden Liberty City, som består av ett industrikvarter, ett affärscentrum och ett bostadskvarter. Gatorna är fyllda av lätt identifierbara fotgängare, från horor till direktörer, och omkring 50 olika typer av fordon kör runt eller står parkerade. Ljuset ändrar sig, allt eftersom dag blir till natt och vädret skiftar från solsken till regn. Alla dessa grafikförbättringar hjälper till att få upp spelet till samma nivå med andra crash racingspel, som exempelvis *Midtown Madness 2*, och spelets välkända gameplay kan nog locka till sig fans av de två första spelen.

Sedan *GTA 2* kom ut har serien utvecklats till en form av kult. Sammanstötningarna med fler och fler maktfullkomliga och seglivade förbrytare, tjänster och belöningar, lögner och sammansvärjningar attraherar spelarna och driver på dem genom uppdragen. Och detta koncept har inte ändrat sig till *Grand Theft Auto 3*. Åter igen kan du stjäla fordon och använda revolvrar, bazooka, molotovcocktails och maskingevär på din väg upp för den undre världens karriärstege.

Spelet ser mycket bättre ut än sina två föregångare, men under den glänsande fasaden bör det finnas ett spel med klart definierade mål och drivkrafter, alltså gameplay. Samtidigt bör det finnas variation och realism i hanterandet av de olika bilarna. Om DMA lyckas arbeta in dessa element så kan *Grand Theft Auto 3* bli ett spel som man kan hålla en hel liten fest omkring.



GAMEPLAY? *GTA 3* ser i varje fall snyggt ut, med flaxande polishelikoptrar och flyende bråkmakare med bazooka. Men kan DMA också få plats med ett anständigt gameplay i denna estetiskt tillfredsställande bild?

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **Electronic Arts Nordic** ■ Utkommer: **September** ■ **www.uk.ea.com**

I KORTHET

Hallå, vad sägs om att vi vänder på rollerna så att jag kan få lov att ge dig lite skäll för att du inte kan skriva en artikel utan att nämna *Championship Manager*?

Öh, okej, men det är ju faktiskt det enda spel man kan mäta de andra efter i denna genre ...

Ja, ja, håll nu tyst, för detta spel har något som *CM* inte har: en 3D-matchmotor, arenabyggnad och ekonomiska utmaningar. Och hemlig statistik för unga spelare.

Okej, men CM innehåller alltså också dessa saker, förutom den hemliga statistiken. Det kommer dock i nästa version. Och jag vill bara nämna att det var du själv som startade denna CM-diskussion.

Tusan också! Då är det bara att köra ned händerna i fickorna, hänga med huvudet och smyga iväg.



RÖDA ÖRON? Manchester Uniteds fruktansvärda (brist på) disciplin är överförd till PC. Spelet saknar dock bilder på Alex Ferguson, när han tuggar tuggummi och rasar över domarens sinne för rättsskipning.

STRID OM ANDRAPLATSEN

GENRE Managerspel

Här kommer **ÄNNU ETT SPEL SOM HAR AMBITIONER** att vara *Championship Manager ...*

Sannolikheten för att ett nytt managerspel är bättre än *Championship Manager* är ungefär lika stor som sannolikheten att Café Opera ska vinna allsvenskan nästa år ... dvs obefintlig. Oavsett dessa odds ger EA lagom till säsongsstarten ut det fjärde spelet i denna hittills genomsnittliga managerserie.

Av Jonathan Todd



FATALT FEL? Som alla fotbollsfans vet heter detta lag Rangers ... *inte* Glasgow. Kommer fel som detta att förstöra spelet, när man vet att *Championship Manager* innehåller korrekta fakta i mängder?

Det är modigt att fortsätta med 3D-matchutveckling när *Champ Mans* blinkande textmeddelanden har regerat genren så länge, kanske är det också *dumdristigt*.

Och som man kunde förvänta sig av ett spel som ingår i en serie, avviker spelet inte särskilt mycket från sina föregångare, varken vad gäller menyer, konstiga matchhöjdpunkter i 3D eller pinsamma e-mail-besked. Men okej, det har rensats upp ordentligt i gränssnittet, så att man snabbt kan orientera sig i sin spelartrupp, ungdomslaget, spelarnas statistik, taktik och träning.

Spelet har även infört de senaste reglerna, övergångarna och bestämmelserna (inklusive Bosman-regeln om fri transfer, så naturligtvis kan du teckna kontrakt med Sol Campbell, om du klarar att betala hans löjligt höga lön). Men, men, men ... det handlar alltså uteslutande om engelska lag i detta spel, och om du är anglofil kan du bara be till Gud om att ditt lag återfinns i Premier League, för man har inte gjort så mycket av lagen i de lägre divisionerna.

När det äntligen blir lördag finns det tre sätt att följa matcherna på: en "fastview"-skärm med kommentarer och en konstant skiftande ligatabell, en 90-minutersmatch i 3D eller en kombination av höjdpunkter som definitivt är den mest upphetsande formen. Det är naturligtvis svårt att avspegla en riktig fotbollsmatch med en 3D-matchmotor, men det ser bättre ut än tidigare, och det går faktiskt att se sin taktik avspeglas på planen. Okej, det blir fortfarande lite för ofta mål på 30-meters långskott, och skjuts för mycket över från nära håll, men det ser ändå mycket mer realistiskt ut än tidigare. Därtill kommer att man under matcherna kan dela ut taktiska direktiv till spelarna, som exempelvis att skjuta på allt som rör sig. Orderna uttalas under matchen av ditt alter ego, med cockneyaccent.

Det är modigt att fortsätta med 3D-matchutveckling när *Champ Mans* blinkande textmeddelanden har styrt genren så länge, kanske är det också *dumdristigt*.

NÄR SKITEN GÅR NED



Alla har råkat ut för det: Windows låser sig, du kan inte röra musen och datorn är stilla som graven. Håll ut! Hjälpen är på väg, för vi svarar nu på vad du ska göra **NÄR SKITEN GÅR NED!**

Säger PC:n biiip när du startar den? Kastas du ut till Windows mitt i ditt favoritspel? Svänger Colin McRaes Ford Focus till höger när du vrider ratten åt vänster? Har Anna Kournikova-viruset infekterat din hårddisk? Har du bränt tungan på en pepperonipizza?

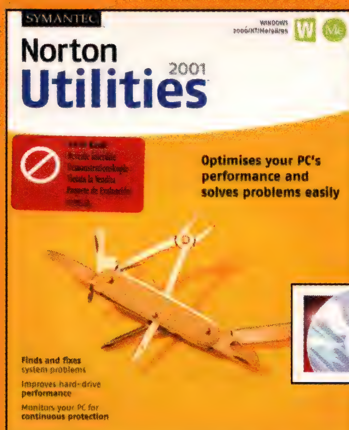
Av Will Sargent & Steen Bachmann

Vi kan inte hjälpa dig med det sistnämnda, men vi kan tackla de mest typiska software- och hardware-problem som du som spelare råkar ut för. Denna månad har vi satt ihop en topp 8-lista över de mest troliga orsakerna till att datorn inte fungerar som den ska. Kort sagt gör vi allt för att hjälpa dig undvika Den Blå Döden – den typ av krasch där din maskin låser sig och du kan säga farväl till allt som du gjort de senaste minuterna eller timmarna. Denna artikel är i sig själv värd mer än de 59:50 som du har betalat för tidningen ...

AKUTEN

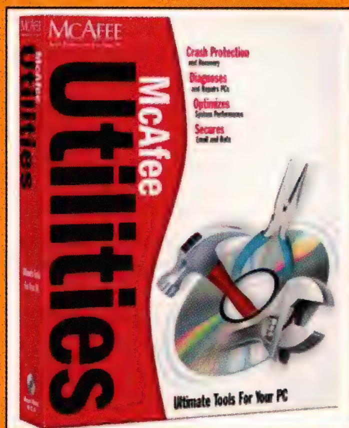
Här finns två bra program med verktyg för att optimera PC:n och lösa löjliga och mystiska Windows-problem. Paketet innehåller bland annat disk-doktorer, program för avinstallering, virusskanners och verktyg för att återskapa försvunna data. På incite PC Games redaktion använder vi gärna Norton Utilities i krissituationer, men båda paketen kan rekommenderas:

Pris: **452 kr.** Producent: **Symantec www.symantec.se**



- Speed Disk-optimering av hårddisk
- WinDoctor hjälper till med hw-konfigurationen
- Den legendariska Disk Doctor reparerar olika problem med hårddiskar
- System Doctor, som körs i bakgrunden under Windows, slår larm om det uppstår problem

Pris: **399 kr.** Producent: **McAfee www.mcafee.com**



- Skyddar och varnar mot krascher
- Avancerade diagnos- och reparationsverktyg
- Optimering av datorns kapacitet
- Återskapar data om skiten ändå går ned
- Gratis uppdatering via Internet

FINNS PÅ CD:N
Demot på *Norton Utilities* finns på CD:n.

1. DRIVRUTINER TILL VANSINNE

En drivrutin är en koppling som gör det möjligt för Windows och hårdvara att kommunicera. Utan drivrutiner kan du säga farväl till att köra spel genom 3D-kortet, och om du har installerat en felaktig eller föråldrad drivrutin är festen också slut.

Problem med drivrutinerna är orsaken till att massor av PC-gamers varje dag måste nöja sig med att spela på sina småbröders Nintendo 64, för vem har lust att få blå fingrar av att banka på CTRL + ALT + DEL i 10 minuter nonstop?

Det *är* en hobby att spela på PC, och för att få ut det optimala av maskinen slipper du inte undan underhållet. Uppdatering av drivrutiner för 3D-, moder- och ljudkort är lika viktigt som att ha ett antivirusprogram. På vanliga spel-PC ska man som minimum se till att alla drivrutiner är DirectX-certifierade, det vill säga officiellt godkända av Microsofts DirectX-laboratorium. Detta kollar du genom att klicka på START + KÖR och skriva "dxdiag" i rutan.

DirectX är ett tillägg till Windows som främst tagits fram för datorspel. DirectX och alla de andra drivrutinerna samarbetar om att köra spelen, och det är därför viktigt att de talar samma språk. Om du t ex har installerat det nya DirectX 8 från incite-CD:n kan du uppdatera resten av dina drivrutiner till DirectX 8-nivå via hardware-tillverkarnas hemsidor eller en av de fyra hemsidor som vi visar på nästa sida.

Har du problem efter att ha uppdaterat alla drivrutiner kan du försöka med att starta Windows i felsäkert läge (håll ned F8 när Windows startar och välj Felsäkert läge på menyn). Ta sedan bort drivrutinerna för ljud- och grafikkort och starta Windows igen. Nu bör Windows automatiskt hitta och installera uppdaterade drivrutiner.

2. DIRECTX

DirectX är i dag gemensam plattform för i stort sett alla PC-spel, och de kommande X-Box-spelen ska också programmeras för DirectX. Det är en stor fördel för spelutvecklarna att alla spel är baserade på samma standard.

Vi ger tummen upp till DirectX för att det har utrotat de vedervärdiga **config.sys**- och **autoexec.bat**-problem som för några få år sedan innebar att den typiska PC-spelaren använde mer tid på att få spelet att fungera än på att spela. För spelare som haft turen att aldrig ha stött på ett dos-spel kan vi upplysa om att config.sys och autoexec.bat är två filer som är avgörande i DOS-spel – och som *aldrig* är korrekt inställda.

Samtidigt vill vi ge en känga till ingenjörerna bakom DirectX för att de hela tiden kommer med ändlösa uppdateringar. Det är löjligt att man måste uppgradera DirectX tre-fyra gånger om året.

Du kan inte avinstallera en ny version av DirectX när den väl är installerad, men det gör inte så mycket: Du bör ha den senaste officiella versionen för att få ut så mycket som möjligt av de senaste spelen.

Det är inte bara folket bakom DirectX som ska ha lite ris i denna artikel: Spelutvecklarna har generellt sett tagit för lätt på problemet och har räknat med att folk själva ska kunna se till att ha rätt version av DirectX. Om du använder DirectX 7 ska du inte (och kan inte) installera DirectX 6 när t ex ett lite äldre spel ber om det vid installationen. Och när ett spel ber dig om att installera DirectX 8 tre månader innan det är möjligt att skaffa DirectX 8-drivrutiner till ditt Voodoo5-kort måste du på allvar tänka dig för, om du vill undgå en sjuk situation där du varken kan avinstallera version 8 eller skaffa de rätta drivrutinerna.

Framtiden ser ljusare ut, och t ex kan ett spel som *Black & White* analysera programvaran i datorn och identifiera eventuella problem. Det lilla analysprogrammet DxDiag, som är inbyggt i Windows, fungerar också bra vad avser DirectX-problem.

3. EN FRISK HÅRDDISK

Arbetshästen i en dator är hårddisken. En processor kan i princip köra i ett oändligt antal timmar utan att tappa hästkrafter, men det gäller inte hårddisken. Den blir långsam eftersom alla data ligger i oordning om du inte underhåller den regelbundet, speciellt om du ofta installerar och avinstallerar spel och demos.

De flesta spel och demos har en inbyggd avinstalleringsfunktion som tar bort filer, oavsett var de kan finnas. Några spel frågar om du vill ta bort eller behålla t ex replays och sparade spel – de tar

NÄR SKITEN GÅR NED VIII

ofta nästan ingen plats, så du sparar inte mycket genom att ta bort dem. Andra spel lämnar kvar tomma mappar efter avinstalleringen, dem måste du sedan själv ta bort. Om ett spel eller demo inte har någon avinstalleringsfunktion kan du ofta använda Lägg till/ta bort program, som ligger under Kontrollpanelen i Windows.

En lösning kan vara att köpa ett verktygsprogram som t ex de två som vi visar på föregående sida. Båda kontrollerar att allt är OK varje gång du startar datorn. De två verktygen ScanDisk och Diskdefragmentering, som bägge är inbyggda i Windows och ligger under START + PROGRAM + TILLBEHÖR + SYSTEMVERKTYG, kan också rekommenderas. ScanDisk kontrollerar hårddisken efter fysiska fel och kan ofta återskapa data och filer, medan defragmentering går ut på att städa upp på hårddisken genom att placera alla data i optimal ordningsföljd. Det hjälper hårddiskens hastighet och ger ofta snabbare programstarter.

4. KONTROLLFREAK

En joystick där alla 117 knappar fungerar i samma ögonblick som du kopplar den till datorn är lika osannolikt som att träffa Alf Svensson på en gayklubb.

Windows stöder i teorin alla möjliga joysticks och andra tillbehör, men i praktiken ska du alltid installera den medföljande drivrutinen innan det är möjligt att avfyra en målsökande robot.

Det är värt att kontrollera om det alls finns några drivrutiner för din utrustning innan en eventuell DirectX-uppgradering – det är inte roligt att stå med en force feedback-ratt för 1 500 kr med oanvändbara

1. DRIVERS TILL VANSINNE



- Uppdatera drivrutiner till 3D-kort, moderkort, ljudkort och speltillbehör med de senaste officiella versionerna från producenternas hemsidor (alternativt har **www.drivershq.com** ett imponerande index)
- Synkronisera drivrutiner för grafik- och ljudkort med den version av DirectX du använder (klicka på START + KÖR och skriv "dxdiag")
- Spara original-CD och disketter med drivrutiner på en säker plats
- Nybörjare ska hålla sig ifrån betadrivrutiner
- Kom ihåg att vissa gamla spel helst ska ha gamla drivrutiner. Försök att uppdatera spelet med en patch hellre än att installera gamla drivrutiner

2. DIRECTX

- Håll dig långt borta från betaversioner av DirectX, om du inte vet vad du har med att göra. Vänta på Microsofts officiella godkännande
- Det går inte att avinstallera en version av DirectX när den väl är installerad (även om många har försökt)
- Var säker på att du kan skaffa godkända DirectX 8-drivrutiner för grafik- och ljudkort innan du installerar den senaste uppdateringen
- Skriv **dxdiag** på START + KÖR-menyn och kontrollera att alla drivrutiner är certifierade, d v s officiellt godkända. Kör annars den inbyggda testen av grafik och ljud
- Titta ofta på hemsidorna för tillverkarna av dina joysticks och gamepads – firmor som Microsoft och Logitech utvecklar nya profiler och drivrutiner varje gång det kommer en ny version av DirectX

3. FRISK HÅRDDISK

- Kör Diskdefragmentering och ScanDisk minst en gång i månaden
- Köp ett paket med verktyg för underhåll och upprensning från t ex Norton eller McAfee
- Ha alltid minst 500 MB fritt utrymme på hårddisken som buffert för särskilt krävande spel och program. Gör eventuellt själv en swap file (om du vet vad det är)
- Installera en ny hårddisk med kretskortet nedåt för att minimera risken för att få damm i elektroniken
- Sätt en tom diskett i diskettenheten och gå till KONTROLLPANELEN + LÄGG TILL/TA BORT PROGRAM. Välj sedan STARTDISKETT och följ anvisningarna. Disketten kan bli din räddning om allt annat går fel – med den kan Windows startas även i katastrofsituationer

4. KONTROLLFREAK

- Installera software och drivrutiner INNAN du kopplar en USB-kontakt till maskinen (om du inte blir tillsagd att göra något annat under installationen)
- Konfigurera och kalibrera analoga gamepads, joysticks och rattar med utrustningens eget setup-program. Kolla om Windows kan identifiera utrustningen genom att välja Spelalternativ under Kontrollpanelen
- Använd USB när så är möjligt
- Pilla inte på gamepads och joysticks medan ett spel laddas. En galning som rycker och drar i en joystick innan ett spel har laddats kan förstöra kalibreringen
- Köp en USB-hub om du saknar USB-kontakter

5. STRÖM OCH SCANDISK

- Rör vid datorns hölje för att avleda statisk elektricitet innan du monterar nya delar som t ex 3D-kort
- Om ScanDisk avslöjar ett högt antal "skadade sektorer" håller kanske din hårddisk på att dö
- När du startar om efter en krasch ska du låta ScanDisk slutföra sin undersökning

6. I LOVE YOU – NOT!

- Skanna alltid misstänkta filer du fått via e-post med ett antivirusprogram
- Gå aldrig ut på Internet utan att ha ett antivirusprogram installerat
- Köp antivirusprogram från t ex Norton, McAfee eller Computer Associates
- Uppdatera ditt antivirusprogram regelbundet via producentens hemsida
- Antivirusprogrammet *IT Inoculate* finns på månadens incite-CD

7. NÄR SVINET SVETTAS

- Ta bort höljet och lyssna på datorns fläktar
- Om de skramlar eller brummar ska den felande fläkten bytas ut
- Är fläkten till strömförsörjningen trasig ska hela strömförsörjningen bytas ut. Det lönar sig inte att reparera den
- Använd ALDRIG olja eller andra vätskor inne i datorn
- Andas inte in i datorn – saliven kan orsaka rost (vi skojar inte!!!)

8. STÄNG PÅ RÄTT SÄTT

- Använd aldrig av/på-knappen för att stänga av datorn
- Ta bort spel och demos med deras inbyggda avinstalleringsprogram
- Köp ett program som t ex Norton Utilities för underhåll och uppröjning på datorn
- På månadens incite-CD finns ett demo på Norton Utilities, som kan användas i 30 dagar

drivrutiner och ingen möjlighet att avinstallera den nya versionen av DirectX ...

Analoga gamepads, rattar och joysticks bör kalibreras via sina medföljande setup-program. Du kan snabbt se om Windows identifierat din utrustning: Dubbelklicka på ikonen för "Spelalternativ" i Kontrollpanelen. Här kan du också kalibrera via Windows, men vi rekommenderar den förstnämnda metoden.

USB-standarden, som i teorin gör det möjligt att koppla in utrustning och använda den med direkt utan problem, är lättare att använda än den gamla metoden med kablar och serieportar. Det är viktigt att installera all programvara för den nya USB-utrustningen INNAN du ansluter den.

Trots Microsofts löften om problemfri "plug & play" ska du räkna med att få starta om datorn ett par gånger, och ofta behöver du också använda din ursprungliga installations-CD för Windows. Följ instruktionerna på skärmen – du spar tid och bekymmer genom att skippa "ja, ja, jag kan komma på detta själv"-attityden.

5. STRÖM OCH SCANDISK

PC-hardware är generellt sett stabil och pålitlig, om du inte är typen som alltid får en gigantisk stöt varje gång du rör en bildörr. Folk som drar till sig statisk elektricitet bör inte skruva med datorer, framför allt inte när de gnidit ballonger mot en lammullströja.

Innan du monterar hardware som t ex ett 3D-kort ska du börja med att röra vid PC:ns hölje. Det eliminerar statisk elektricitet. Utöver processorn, som kan bli förstörd av statisk elektricitet, kan hårddisken också drabbas av fysiska fel. När en ScanDisk-undersökning avslöjar ett högt antal "skadade sektorer" på hårddisken kan det betyda att den snart säger tack och farväl. Om du startar om datorn efter en krasch ska du normalt sett alltid låta ScanDisk fullfölja sin undersökning. Det är en dålig idé att avbryta undersökningen för att spara tid.

6. I LOVE YOU – NOT!

Ett av de senaste årens mest potenta virus var I Love You, som kom till användare av Microsoft Outlook i form av ett e-mail med rubriken "I love You". En kvalificerad gissning är att mer än 10 miljoner PC drabbats. Det höga antalet beror på att det spreds via e-post – tidigare spreds virus normalt via 3,5" disketter, vilket begränsade utbredningen. Andra utbredda virus är Anna Kournikova, Hybris, Naked Wife, MTX och Kak Worm. De sprids normalt själva via folks adresslistor eller bifogar sig till utgående e-post.

Nästa version av Microsoft Outlook ska be om ditt tillstånd innan det skickar iväg något alls automatiskt – det borde vara ganska effektivt mot självspridande virus.

Det har sagts förut, och vi säger det igen: Öppna ALDRIG okända filer som du har fått via e-post utan att först skanna dem efter virus. Det är möjligt att du aldrig har drabbats av virus, men den dag din hårddisk raderas kan du inte använda efterklokhet till något alls.

Köp antivirusprogramvara från t ex McAfee, Norton eller Computer Associates (programmet *IT Inoculate* från det sistnämnda företaget finns på incite-CD:n), och kom ihåg att uppdatera antivirusprogrammet t ex en gång i veckan via tillverkarens hemsida. Då är du försäkrad mot de nyaste virusmutationerna.

7. NÄR SVINET SVETTAS

Om din dator fungerar bra ett tag för att sedan krascha beror det ofta på bristande kylning. Grafikkort blir snabbt för varma om de inte kyls ned, och det samma gäller för processorer, som faktiskt arbetar bäst vid låga temperaturer.

Om du misstänker att din dator håller på att få värmeslag, så öppna höljet och ta en titt på fläktarna till processorn och grafikkortet. Högt brummande och skramlande ljud betyder att en fläkt håller på att paja. En ny kostar omkring 50 kronor. Om det är fläkten till datorns strömförsörjning som är slut lönar det sig inte att reparera den – köp en ny. Och helst då en med 250 eller 300 watt, så att maskinen har kräm nog att försörja 3D-kort, RAM osv.

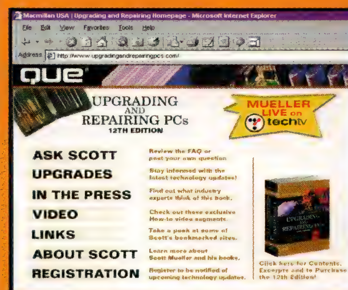
8. STÄNG PÅ RÄTT SÄTT

Rutinerade spelare kommer att håna oss för att vi ger en så banal upplysning som att du ska stänga datorn ordentligt, men vi ger den ändå: *En PC stängs av genom att man klickar på Start-knappen och väljer "Avsluta".*

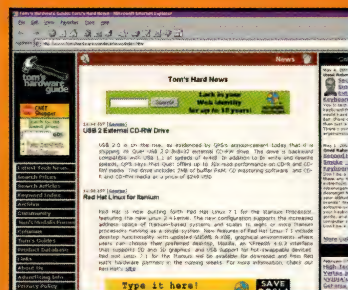
Låt bli att stänga av med av/på-knappen, om du inte tycker att det är fantastiskt kul att se ScanDisk-stapeln röra sig från vänster till höger nästa gång du startar din dator.

UPPDATERA DRIVERS

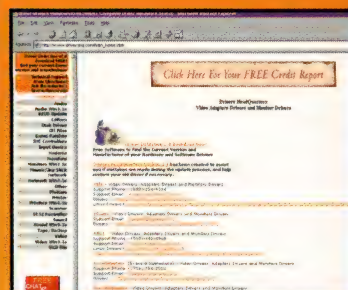
I incite PC Games kan du varje månad hitta uppmaningen "kom ihåg att uppdatera drivrutinerna" någonstans i tidningen. Här är fyra bra webbplatser med uppdaterad information och aktuella drivrutiner för grafik- och ljudkort:



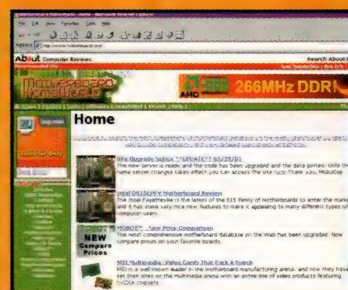
www.tomshardware.com
– grundliga recensioner och hardware-guider som går att förstå.



www.drivershq.com
– massiv samling av drivrutiner till ljud- och grafikkort och andra tillbehör.

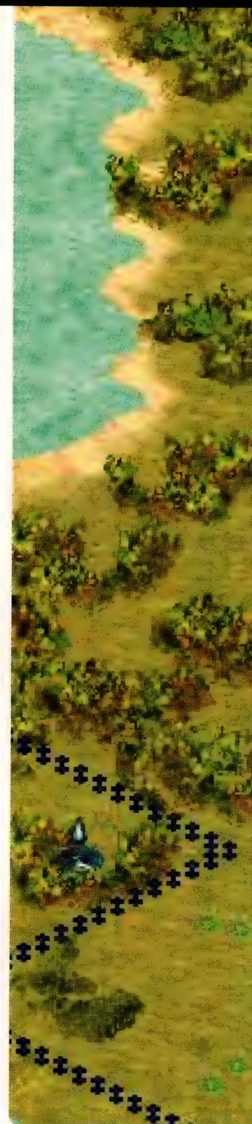


www.motherboards.org
– specialister på uppdatering av BIOS och software till alla moderkort.



www.upgradingandrepairingpcs.com
– allt om uppgraderingar och reparationer.

CIVILIZATIONENS



STRATEGIEXPERTEN SID MEIER berättar här exklusivt för incite PC Games om planerna för det kommande tredje spelet i den berömda Civilization-serien



Sedan vi för två nummer sedan som den första tidningen i världen tittade närmare på Sid Meiers senaste projekt, *Civilization 3*, har vi blivit bombarderade med mail från spelare som längtar efter fler detaljer om strategispelet. Okej, ni får som ni vill.

Av Jon Evans

Vi fick fatt i mannen bakom bland annat *Civilization 1* och *2*, strategispelens gudfader Sid Meier, och bad honom berätta hur och varför han började med arbetet på det tredje avsnittet i den miljonsäljande spelserien:

"Först och främst vill jag undvika att bli drabbad av 'ju mer, desto bättre'-fenomenet, som i längden är döden för alla spelgenrer. Jag vill inte till varje pris fylla spelet med mer teknologi, fler enheter och större landskap. Bara för att det är stort och invecklat behöver det inte betyda att spelet blir bra," förklarar Sid Meier. Därför har han också beslutat att begränsa antalet valbara civilisationer till 16 och hålla mängden av teknologiska möjligheter och enheter på samma nivå som i *Civilization 2*. Enligt chefsprogrammeraren hos Firaxis, Soren Johnson, ska man heller inte förvänta sig radikala ändringar i uppbyggnaden av landskapen: "Alla de grundläggande sakerna i uppbyggnaden av terrängen, som t ex de olika typerna av landskap, ska vara desamma, men vi har ändrat lite på några av detaljerna i landskapens betydelse, så att ens enheter t ex ska kunna se längre bort om de befinner sig uppe på kullar och berg och därmed tidigare t ex kunna få syn på framryckande fiender."

Även om *Civilization 2* nu har fått fem år på nacken är det fortfarande populärt hos många hardcore-strategifans. En av de viktigaste orsakerna till spelets långa hållbarhet är den artificiella intelligensen hos datorstyrda motståndare, som innebär att två olika spel kan utveckla sig i vitt skilda riktningar. Lyckligtvis ser det ut som om Sid Meier och Firaxis arbetar hårt på att göra *Civilization 3* minst lika hållbart som sin föregångare, i vart fall om man ska tro strategigurun själv: "Det viktigaste för oss är inte att skapa ett tekniskt revolutionerande 3D-spel. Det bästa med *Civilization 2* är i grund och botten att det är kul att spela, så vi satsar mer på att skapa en bra artificiell intelligens och ett välbalanserat gameplay så att spelarna får lust att återvända till skärmen igen och igen.

Det kan mycket väl vara så att man inte säger wow första gången man ser *Civilization 3*, men efter några timmar kommer man att upptäcka alla detaljer som ligger gömt under ytan. Det är vårt sätt att göra spel. Vi arbetar ofta med våra spel i flera år och satsar då självklart på att skapa något helt ovanligt, som fångar spelarnas uppmärksamhet i minst lika lång tid. *Civilization 3* blir inte ett spel man genomför på ett par timmar och sedan lägger bort. Det kommer att hemsöka din hårddisk under lång tid."

RENT STRATEGIGODIS

Resurserna får ännu större betydelse i *Civilization 3* än de haft i någon av föregångarna. Men hur ska de olika civilisationerna kunna utnyttja de mineraler och andra råmaterial som befinner sig innanför deras gränser? Svaret får du här ...



I BEGYNNELSEN Den nygrundade staden Rom ligger ett steg söder om stora tillgångar av silke. Tillgångar som dock ännu inte befinner sig inom stadens territorium. En civilisation kan bara utvidga sina gränser genom att förbättra sin kulturella status. Det kan man göra genom att skapa mer avancerade byggnadsverk.

1. Rom, huvudsäte för den romerska civilisationen
2. Luxuösa resurser gör invånarna glada och kan bytas mot både ny teknologi och pengar
3. Arbetare kan anlägga vägar, odla upp nya områden och bygga nya kolonier



SMÅ STEG Konstruktionen av ett tempel förbättrar ögonblickligen det romerska imperiets kulturella nivå och utvidgar dess gränser. Nu är silket inom räckhåll, men kan dock inte samlas in förrän en väg förbinder det med huvudstaden.

1. Livsmedelsproduktionen storlek för varje del av riket är nu synlig på kartan
2. Enheten eller byggnaden som för tillfället håller på att produceras står under stadens namn
3. En civilisations gränser visas tydligt med en streckad linje i civilisationens egen färg



VÄGEN TILL FRAMGÅNG Först när huvudstaden har blivit förbunden med lyxresurserna kan det romerska imperiet börja handla med andra civilisationer. Samtidigt hjälper de nya lyxvarorna till med att göra en invånare glad i var och en av Romarrikets städer, märk väl så länge de har vägförbindelse till den stad som samlar in lyxvaran (i detta fall Rom).

1. Befolkningens storlek kan ses i denna lilla ruta
2. Detta tal visar antalet "varv" det kommer att ta att fullborda det som för tillfället är under produktion. I detta fall kommer det att ta 128 varv att bygga färdigt pyramiderna.



METALL LÖSER PROBLEM I motsats till i *Civilization 2* (där man kunde se var alla resurserna var från början av spelet) blir råmaterial först synliga på kartan när man har teknologin för att utvinna dem. Här har järnådern t ex blivit synlig då romarna har lärt sig gjutkonsten.

1. En vit cirkel markerar den valda enheten
2. Olika civilisationer har var och en sin speciella arkitektur
3. Upptäckten av gjutkonsten avslöjar en järnåder på kartan

FADER

PÅ VAKTTJÄNST
En tungt beväpnad grekisk hoplit-enhet vaktar Aten noga. Texten under stadsnamnet visar vilken enhet som tillverkas, och hur lång tid det kommer att ta att bli färdig med arbetet.

MYCKET GODSAKER
Råmaterial blir inte synliga på kartan förrän man har teknologin för att utvinna dem. Järn kräver t ex att man behärskar gjutningskonsten.

NU GÅR VI TILL SJÖSS
Fartyg spelar en viktig roll i *Civilization 3*. Krigsfartyg skyddar städerna mot sjöanfall, transportfartyg fraktar varor till främmande länder och ubåtar kan avfyra kärnmissiler.

HOPPLA BRUNTE
Snabba kavallerienheter är idealiska för att utforska terrängen. Tre gröna pinnar vid sidan av enheten visar dess hälsotillstånd under strid.

HÅRT ARBETE
Många av nybyggarnas tidigare uppgifter som att bygga vägar, järnvägar, gruvor och fästningar övertas nu av speciella arbetare som blir helt oumbärliga i spelet.



UTVIDGNING Arbetare kan bygga nya kolonier. När de förbinds med en väg till huvudstaden kan de göra det möjligt att samla in resurser, även om de befinner sig utanför civilisationens gränser. Kolonierna kommer därför att vara av avgörande betydelse när en civilisation ska byggas upp.

1 En koloni är en framskjuten bas för att samla in resurser, men måste ha vägförbindelse till en större stad

2 Vägar gör dessutom att det går mycket snabbare att flytta sina enheter runt i världen



TA TILL VAPEN Nu när järnet har börjat att flyta in till Rom kan den romerska civilisationen börja bygga upp slagkraftiga legioner som bara romarna har tillgång till. Legionerna är bra på att anfalla, men dåliga på att försvara sig. Varje civilisation har en unik enhet med speciella färdigheter när det gäller just försvar och anfall.

1 Den speciella legion-enheten är helt unik för just den romerska civilisationen

2 De ännu outforskade delarna av landskapet är täckta av totalt mörker



MASSUTVECKLING Efter hand som det romerska rikets kulturella nivå ökar, utvidgas gränserna. Gränsen går nu upp mot järnådern, som dock fortfarande ligger på fel sida om den streckade linjen. Lägg märke till Roms befolkningstal nu har växt till fem, och antalet av varv som det tar att bygga pyramiderna har därför minskat.

1 En förfinad kultur hjälper till att utvidga gränserna

2 Skogsområden skyddar mot anfall, men är inte mycket värda när det ska produceras mat



EN CIVILISATION BLOMSTRAR
Gränserna har utvidgats igen och järnådern har nu kommit under Roms kontroll. Eftersom kolonin inte längre är nödvändig försvinner den. Kom dock ihåg att resurserna fortfarande ska vara förbundna med en väg till huvudstaden för att kunna utvinnas.

1 Gränsen har utvidgats igen och avslöjar därmed ännu en järnåder

2 Överskottet av lyxvaror kan med fördel bytas mot teknologi, andra resurser och/eller guld

SPORTENS



F1 RACING CHAMPIONSHIP är ett av de stora sportspelen under 2001. Det har många fans på Internet, särskilt i de tyskspråkiga länderna.

FRAMTID

Skulle du klara dig i ett lopp mot Michael Schumacher, om du bara fick chansen? Spela vänsterback i fotbollslandslaget? **Skulle du kanske kunna tämja Tiger Woods?** incite PC Games tittar på sportspelens framtid

Det började för snart 30 år sedan med två vita stänger och en fyrkantig boll på en arkadmaskin, ett spel som kunde starta fler diskussioner och slagsmål än en match mellan AIK och Djurgården.

Av Jon Brown och Thorstein Carlskov

Vi snackar naturligtvis om det mytiska spelet *Pong*, som blev starten för multiplayer-sportspelen under tidigt 70-tal. Men efter denna lovande start har utvecklingen av sportspel präglats av återanvändning och fantasilöshet, och de följande tre årtiondena har inte kunnat frambringa spel som i enkelhet och spelbarhet har kunnat mäta sig med *Pong*. Det har skrivits sånger om *Pong*!

Okej, det har kommit färger och variation i den nya digitala sporten, men tills alldeles nyligen skulle man fortfarande trängas framför en enda skärm om man ville tävla med sina vänner i vilken sport som helst. Faktiskt var det inte förrän ett ljushuvud fick idén att skicka kombinationer av ettor och nollor genom en telefonlinje varvid Internet plötsligt uppfanns, som det kom in nya perspektiv i de digitala sportspelen. Spelarna kan nu tävla i exempelvis golfturneringar, racinglopp och boxning mot verkliga människor över hela världen. Och nu för tiden släpps alla sportspel med en möjlighet att spela online, och den stora frågan är därför vilken riktning spelen nu ska ta.

Lustigt nog har golfspel varit bland de mest framträdande spelen under senare år, med Tiger Woods och EA i toppen av listan. *Tiger Woods 2001* erbjöd möjligheten att tävla i online-turneringar med prispengar, samt innehöll även spelformen "Play Against the Pros". Genom att använda kartor över banorna och fyra välvilliga golfstjärnor fick man i denna spelform en möjlighet att spela mot verkliga golfspelare i verkliga turneringar på verkliga banor. I realtid!

Genom att använda kartor över banorna och fyra välvilliga golfstjärnor fick man i denna spelform möjlighet att spela mot verkliga golfspelare i verkliga turneringar på verkliga banor. I realtid!

Okej, så var det i alla fall tänkt, men "Play Against the Pros" fungerade aldrig riktigt som det skulle – tekniken var inexakt, man kunde bara spela mot en spelare i taget och man kunde inte veta vilken klubba ens motståndare använde. Efter hand upphörde dataströmmen från EA mot slutet av år 2000, och även om data från en handfull mindre turneringar har arkiverats har spelet mist sin dragningskraft eftersom man inte längre tävlar i realtid.

Det blev alltså bara en liten glimt av framtiden, men "Play Against the Pros" är icke desto mindre ett bra exempel på var sportspelen är på väg. Enligt Orlando Guzman, som producerade Tiger Woods-spelen, är nästa steg att använda den så kallade Shot-Link-tekniken som just nu används på PGA-touren. Det nya systemet kostar cirka 100 miljoner kronor och använder avancerade satellit-upptagningar tillsammans med information från caddies, så att man inte bara känner till varje

ONLINE-MÄSTARE



FIFA 2001

- Electronic Arts
- sverige.ea.com
- 399 kr

Den senaste och häftigaste versionen av den klassiska serien ger dig möjlighet att spela mot online-spelare från hela världen.



F1 RACING CHAMPIONSHIP

- Ubisoft
- www.ubisoft.nu
- 399 kr

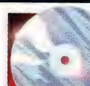
Kanske inte det häftigaste av racingspelen, men det är svårt att argumentera mot möjligheten att köra online mot 21 motståndare!



LINKS 2001

- Microsoft
- www.microsoft.com/games
- 399 kr

Är värt att ta en titt på, om så bara för introduktionen av online-spel. Ett genomsnittligt golfspel som dock har glimrande online-support.



FINNS PÅ DIN CD
Demot på *Tiger Woods 2001* finns på din *incite*-CD.

enskild bolls exakta position, utan också vet vilken klubba och vilken sving verklighetens golfstjärnor använder. På detta vis kommer det snart att vara möjligt att spela US Open mot ett fält av professionella golfspelare.

Ironiskt nog är den största motståndaren till ShotLink Tiger Woods, som anser att all denna information är lite för mycket att ge till motståndarna. Eller också är han rädd att förlora mot 11-åriga tjejer online varje gång han sätter foten på en bana ...

Denna form av teknik betyder att artificiell intelligens i denna typ av sportspel blir överflödig, och en genre som kommer att må bättre av detta än de flesta är formel 1-spelen. Formel 1-bilar skickar redan tonvis av data tillbaka till sina respektive depåbesättningar, med allt från trycket i motorn till hur föraren påverkas av G-krafterna. Och enligt vår information har en ännu så länge anonym spelutvecklare för avsikt att utrusta bilarna med "Global Positioning Systems", så att man löpande kan följa med i exempelvis Michael Schumachers exakta position på banan, köra den genom en central server och genom en telefonlinje ut till spelarna framför skärmen.

Det kommer naturligtvis att vara en smula försening i dataöverföringen, men enligt vår information kommer det inte att röra sig om mer än fem sekunder. Det enda höga hindret vi kan se är de enorma utgifter som skulle ligga i att köpa rättigheterna och installera tekniken, utgifter som skulle få PGA-rättigheterna att likna ett kassakvitto från Konsum.

Ett annat problem är spelarens inverkan på loppet. Vad skulle man

VI SPELAR MOT TIGER WOODS

Hål	1
Yards	395
Par	4

Tiger Woods är ju den bästa spelaren i världen, så vi tar ett steg tillbaka och låter honom börja. Det är uppmuntrande att se hans boll flaxa ut på skrattretande 280 yards, ett rent nybörjarslag! Incite passerar honom lätt med ett 300-yardsslag, som tyvärr hamnar i det höga gräset till höger om green. Det blir en lång runda med Tiger ...

Tiger	4
incite	5



Hål	2
Yards	529
Par	5

Tiger slår ut med en fantastisk 300-yards drive, som ger honom ett lätt inspel till green. Efter andra och tredje slaget är han två meter från hålet, men han spelar lite okoncentrerat och får nöja sig med par 5. Incite försöker upprepa Tigers väg till hål och hänger kvar med fingerspetsarna. Vi har tur och spelar lika med tigern.

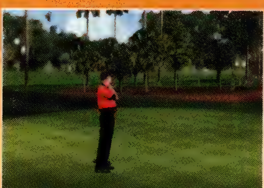
Tiger	5
incite	5



Hål	3
Yards	336
Par	4

Beviset på att Woods är en människa och inte en golfspelande rymdvarelse. Hans drive hamnar i ruffen, medan incite skickar upp bollen elegant mitt på fairway. Tiger når green på andra slaget, missar lite och får nöja sig med en bogey. Incite utjämnar ställningen med spel i ren uppvisningsstil. Tiger är inte lika cool som han själv tror!

Tiger	5
incite	4



Hål	4
Yard	172
Par	3

Okej, nu blir han upphetsad, skickar bollen in på green med första slaget och sänker med andra. Fy för ... Incite går oberörda till verket och bankar ut bollen bland åskådarna, som dock uppför sig väl ändå. Därifrån kommer vi in på green och gör ett par 3. Tiger leder igen, men vi försöker psyka honom lite för att se om han kan knäckas ...

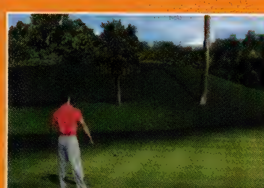
Tiger	2
incite	3



Hål	5
Yards	438
Par	4

Tigers drive lämnar bollen i en fin position på fairway, mellan bunkrarna och vattnet på vänstra sidan och ruffen på högra, ett slag som försäkrar honom ett solitt par 4. Incite hackar förfärligt och slår hål i banan, men en perfekt putt på 20 yards räddar en fantastisk bogey. "Those bogeys are hard to swallow," säger den korkade kommentatorn.

Tiger	4
incite	5



till exempel göra om spelaren rände in i David Coulthard och tvingade honom av banan så att han inte kunde fortsätta? Hur skulle man i det fallet tackla spelutvecklingen i förhållande till det verkliga loppet? Oavsett vilket är potentialen i denna typ av sportspel enorm, och det är utan tvekan bara en fråga om tid innan någon lyckas hosta upp pengarna och köra in formel 1-spelen i det nya årtusendet.

Hur är det då med det vackraste spelet av alla? Man kan naturligtvis inte spela realtidsfotboll mot Man United, men det innebär inte nödvändigtvis att alla fotbollsfans kommer att gå miste om möjligheten att komma ännu närmare sin sport.

Tag som exempel *Play As Manager* – ett managementspel från Anco, som bara kan spelas online. För en dryg hundralapp per säsong (mindre för lägre divisioner) kan spelarna konkurrera online om kontantpriser, troféer och uppflyttning. Det är framtiden för alla football manager-spel – sedan är det slut med de problem som den artificiella intelligensen ofta har i dessa spel.

Den kommande delikatessen *Championship Manager 01/02* kommer dessvärre först nästa år, men om du läste vår exklusiva intervju med bröderna Collyer i 04/2001, så vet du varför soff-managers över hela världen slickar sig om munnen. *Championship Manager 4* kommer inte bara att ge spelarna möjlighet att tävla online på samma sätt som i *Play As Manager*, Internet-spelarna ska också kunna handla med varandra per e-post, så att du i princip kan hämta Rivaldo till IFK Göteborg, om du kan ge Barcelona-managern ett erbjudande han inte kan säga nej till (eventuellt en handfull riktiga pengar!).

I princip kan du hämta Rivaldo till IFK Göteborg om du kan ge Barcelonas manager ett erbjudande han inte kan säga nej till (eventuellt en handfull riktiga pengar!).

Collyer-pojkarna vet mycket väl att spelarna inte kan sitta vid skärmen 24 timmar om dygnet, de måste också gå på toaletten och till ICA (eventuellt också till arbete eller skola!), så det kommer att bli möjligt att sätta in en datorstyrd assisterande tränare, som man kan ge instruktioner om vilka spelare som är förstaval på vilka platser, och vad som ska göras under matcher om man leder eller ligger under.

Framtidens sportspel på PC kräver både avancerad teknik och massor av pengar för att köpa licenser. Det tar nog några år innan den internationella spelmarknaden är så stor att det kan gå runt, men har vi nu väntat i 30 år, så gör ju ett par år till ingen skillnad!

Spelformen "Play Against the Pros" i *Tiger Woods 2001* är det klart bästa exemplet på vilken riktning sportsspel är på väg åt. Vi beslutade oss därför att gå 9 hål mot världens bästa golfspelare, Tiger Woods, på US Open-banan Sawgrass. I den verkliga turneringen var Tiger ett slag efter Hal Sutton innan dessa sista nio hål, och trots fantastiskt spel av Tiger lyckades faktiskt Sutton att föra hem pokalen. Om Hal Sutton kan, så kan incite PC Games också!

Hål	6
Yards	426
Par	4

Vi har givetvis lagt märke till att Tiger försöker att smita undan mot segern, så vi gör en perfekt liten chip från bunkern, där vi orättvist nog har hamnat, och gör en fin birdie. Tiger är tydligt skakad och hamnar också i bunkern, och han får därför nöja sig med att gå hålet på par. Bara ett slag skiljer oss åt, och Tiger svettas nervöst!

Tiger	4
incite	3



Hål	7
Yards	497
Par	5

Verklighetens TV-bevakningen från turneringen handlade mycket om hur Tiger spelade detta hål, särskilt det fantastiska andraslaget som gav honom en putt på tre meter för en eagle. I ett försök att hänga med slår incite bollen fram och tillbaka, från ruff till bunker och slutligen ned i sjön. Okej, vi erkänner: Tiger har svintur ...

Tiger	3
incite	8



Hål	8
Yards	132
Par	3

Det berömda hålet från Kevin Costner-filmen *Tin Cup*, där filmstjärnan på det åttonde försöket får bollen över sjön. Incite beslutar sig för att satsa allt för att ta hem segern. Första, andra, tredje, fjärde, femte och sjätte slaget plumsar i vattnet, men i sjunde slaget hamnar vi direkt på green och puttar oss till en fin trippelbogey!

Tiger	3
incite	8



Hål	9
Yards	440
Par	4

Vi måste göra hole-in-one medan Tiger helst ska göra en sexdubbel bogey om vi ska rädda ett oavgjort resultat. Trots att incite irriterar Tiger genom att göra narr av hans namn slutar hålet med ett fredligt par fyra för båda spelarna. Tiger vinner med 11 slag, men det är inte en välförtjänt seger. Det var bara röta! Strålande!

Tiger	4
incite	4



DOMEN

Vad avser precision är *Play Against the Pros* utmärkt, men det är inte enkelt. Ett par av hålen låg inte där de borde enligt våra scorekort, och avstånden verkade inte vara rätt angivna när de var kortare än 10 yards. Men det är ändå en häftig upplevelse att se hur en professionell spelare tacklar en av världens svåraste banor.



NUTIDENS STRATEGI ...
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Age of Kings har fått otaliga toppbetyg i spelpressen och begåvats med tilläggspaket av hög kvalitet. Alla framtidens strategispel får finna sig i att jämföras med detta spel. *Empire Earth* och *Age of Mythology* kan kanske utmana kungen.

CIVILISATIONER	13
EPOKER	4
TIDSSKALA	Från antiken till medeltiden
GRAFISK MOTOR	Isometriskt perspektiv
GAMEPLAY	Realtid
TID I UTVECKLING	Två år
UTVECKLARE	Ensemble Studios
UTKOMMER	Har utkommit





1. Detaljdjupet på byggnaderna i *Age of Kings* är utsökt – och det gäller alla de 13 civilisationernas hus.
2. Liksom i *Empire Earth* visas striderna i detalj. Här kan du inte zooma in. Du måste följa det i fågelperspektiv.
3. Liksom i *Empire Earth* ändras stadens utseende med tidsåldrarna. Byggnadsstilen är beroende av den valda kulturen.
4. Liksom i *Empire Earth* kan du fritt välja om du ska gå på jakt, samla bär eller odla markerna för att få mat på bordet.
5. Du behöver fyra resurser i spelet: trä, mat, guld och sten.
6. Den obligatoriska minikartan längst ned på skärmen har blivit standard i strategispel. Den visar enheter och byggnader som färgade prickar, avslöjar markens tillstånd och ger i allmänhet en god överblick.
7. Liksom i *Empire Earth* används ikonerna längst ned på skärmen för att konstruera byggnader eller kommendera runt enheter.

FRAMTIDENS STRATEGI ...
AGE OF MYTHOLOGY

Det nya realtidsstrategispelet från Ensemble Studios. Namnet antyder fantasy-element, och spelet innehåller också troll, jättar och drakar. Som gudarna kan du skicka blixtar, åska och meteorer mot Jorden.

CIVILISATIONER	3
EPOKER	Inte indelat i epoker
TIDSSKALA	Från antiken till medeltiden
GRAFISK MOTOR	Full 3D
GAMEPLAY	Realtid
TID I UTVECKLING	Tre år
UTVECKLARE	Ensemble Studios
UTKOMMER	Datum ej bekräftat





1. Denna figur liknar Anubis, egyptiernas dödsgud, och sägs representera en gud med magiska krafter.
2. Detta gröna havsmonster hjälper till att skapa den mytologiska atmosfären i detta realtidsstrategispel tillsammans med drakar, jättar och otäcka monster.
3. Liksom i *Empire Earth* är proportionerna korrekta: skeppet är många gånger större än figurerna.
4. Eftersom handlingen delvis utspelas på medeltiden ingår de klassiske bågskyttarna i varje härförares styrkor.
5. Vågorna på havets yta säger allt: Tack vare den splitter nya 3D-motorn är spelets universum inte statiskt.
6. Får och vilda djur levererar mat till din civilisation.
7. Vid en första anblick ser byggnaderna inte så detaljerade ut som i *Age of Empires*. Det beror på spelets 3D-perspektiv. I gengäld kan du beundra byggnaderna från alla vinklar.

CIVILISATION 3

Arvtagaren i den klassiska serien utvecklas under översyn av kultdesignern Sid Meier. Hans motto: Bygg vidare på föregångarens framgångar och undvik onödigt nyskapande. Spelet är mycket varierat med fokus på handel och diplomati.

CIVILISATIONER	16
EPOKER	4
TIDSSKALA	Från antiken till nutiden
GRAFISK MOTOR	Isometriskt perspektiv
GAMEPLAY	Turn-baserat
TID I UTVECKLING	Tre år
UTVECKLARE	Firaxis
UTKOMMER	Datum ej bekräftat





1. Ikonerna är för statistiker. *Civilization 3* är mycket mer tungrott att köra än *Empire Earth* eller *Age of Mythology*.
2. I *Civ 3* ska du, liksom i *Empire Earth*, uppleva och spela igenom olika tidsepoker, som indikeras längst upp på skärmen.
3. Det tredje spelet i den efter hand klassiska serien är, liksom sina föregångare, inte direkt noggrann när det gäller perspektivet. På kartan är enheterna lika stora som byggnaderna.
4. Handel spelar en mycket stor roll i Civilization, då råmaterialen är ojämnt fördelade. Skepp används för att transportera handelsvaror.
5. Tekniska framsteg och ditt val av kultur har betydelse för vilka enheter du har tillgång till. Det är bara tyskarna som kan bygga Panther-tanks.
6. En enhet med höjdfördel får en anfallsbonus, men fördelen är mindre än i det ursprungliga *Civilization*.

EMPIRE EARTH

Rick och Tony Goodman har samma efternamn och det är ingen tillfällighet. Bröderna grundade Ensemble Studios 1995 för att utveckla *Age of Empires*. Tre år senare grundade Rick Stainless Steel Software, som utvecklar *Empire Earth*.

CIVILISATIONER	1
EPOKER	14
TIDSSKALA	500 000 f Kr till 2 300 e Kr
GRAFISK MOTOR	Full 3D
GAMEPLAY	Realtid
TID UNDER UTVECKLING	Tre år
UTVECKLARE	Stainless Steel Software
UTKOMMER	September 2001





1. Bara Empire Earth täcker 14 epoker med sina egna unika enheter.
2. När enheter är nära sjukhuset laddas deras livsenergi upp. Men mycket lite är känt om andra speciella byggnader.
3. Du kontrollerar en civilisation och kan bygga de enheter som tidens tekniska framsteg möjliggör.
4. *Empire Earth* innehåller 5 resurser, liksom *Age of Mythology*. *Civ 3* har fler resurser, eftersom spelet fokuserar på handel.
5. Byggnader i *Empire Earth* ändrar utseende under olika epoker. I *Age of Mythology* är det dessutom skillnad mellan kulturerna.
6. Mirakel sker i *Age of Kings*, *Civilization 3* och *Empire Earth*. De här imponerande händelserna har sina egna specialeffekter.
7. Giraffer, vargar, hästar, elefanter och andra djur är dina exotiska matvaror! *Civilization 3* gör däremot upp med idén om att man måste jaga för att få föda. Mat delas automatiskt ut efter varje runda.

TÄVLING TÄVLING TÄV

STOR HÖSTTÄVLING!

VINN

Berätta var vi kan hitta Sveriges bästa spelcafé så deltar du i en tävling om årets vildaste spelmarathon

Vi betalar för allt! Vi betalar hyran av spelcaféet, mat och dryck. Allt du behöver göra för att vara med i tävlingen är att skicka in ett e-mail - och skaffa fram tre kompisar som är med på idén och sedan finna dig i att få med din bild i incite PC Games!

Priset består av 24 timmars nonstop-tillgång till ett spelcafé för 4 personer någonstans i närheten av ditt hem, inklusive mat och dryck levererat i enlighet med incite PC Games instruktioner. Priset kan inte bytas mot någon annan ersättning. Lottdragningen görs den 3/9, och vinnaren kommer att offentliggöras i incite PC Games nr 11/2001.







24 TIMMAR NONSTOP

PÅ SPELCAFÉ FÖR 4 PERSONER









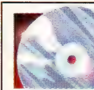
Om du vill vara med i vår spelcafé-tävling ska du skicka ett e-mail med följande information:

Rubrik: TÄVLING

Innehåll:
- 50 ord om varför just ditt spelcafé är bäst i Sverige
- Namn och adress för ditt spelcafé
- Namn på ägaren eller en kontaktperson på ditt spelcafé
- Ditt eget namn och adress

Skicka ditt tävlingsbidrag till pcgames@intertec.se

FRAMGÅNGEN SOM UTEBLEV



FINNS PÅ CD:N
Pröva demot från *Soul Reaver* på *incite*-CD:n.

Medan spel som *Diablo II* och *Black & White* säljs i många hundratusentals exemplar inträffar det flera gånger varje år att spel, som annars får mycket publicitet och fina recensioner, **försvinner spårlöst** från spelhyllorna. Incite har försökt att komma på varför så många potentiella framgångar floppar, och tittar närmare på 10 av spelhistoriens största "försvinnanden"



Efterlyst: Warzone 2100 gick ut i nedstämt sinnestillstånd, eftersom ingen ville köpa det. Sågs senast i närheten av den lokala spelbutiken iklädd fin grafik och massor av strategiska överväganden.

FAREWELL PARTY... for Pete M, who is going away to live with his rich uncle Bill from Seattle. All welcome. Meet at the Lamb and Lion at 6:00 on the 12th, moving on to Los Edgar's house for late drinking. BRING OWN BOTTLE - but no Advocaat, remember, after the terrible confusion last time. See you there!

SEGA

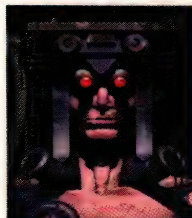
Help!
I have recently lost some money while passing through your delightful village. If you find it, could you be so kind as to send it to me, care of Sega Europe, London?



Saint Evans'Church of the Ecumenical
Conundrum
Grove House
Lowlands Road

Hello parishioners,

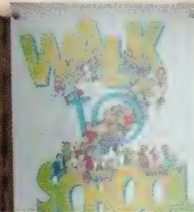
Last Sunday's sermon, performed with aplomb by the Reverend Carmack, saw possibly our best turn-out in years! And no wonder! His reading of Ezekiel 7 - "Doom has come upon you - you who dwell in the land. The time has come, the day is near," - was truly inspirational! Indeed, his masterful recitation of choice biblical aphorisms clearly moved many parishioners - former choirmaster Jonathan Romero was evidently emotional upon hearing the words of St Matthew: "All they that take the sword shall perish with the sword." This week, we are pleased to be welcoming the managing director of local bible publishers, Ecclesiastical Arts, for a frank monologue on the subject of avarice. We hope to see you there!



Saknad: System Shock försvann spårlöst 1993. Vi vill gärna be alla att hålla ögonen öppna och rapportera om eventuella möten med det försvunna spelet. Befinner sig troligtvis nederst i en låda allra längst bak i hörnet av något varuhus.

10-6-00

FOR SALE - Looking Glass. Good condition, only in need of a few minor repairs. Gives a great sense of scale, and brings the small things into sharp focus. Will accept best cash offer for quick sale. NO TIME WASTERS, please.



Parish Raffle

SUNDAY WORSHIP
8 am
10 am
6 pm

Du känner säkert igen känslan. Du står i din lokala spelbutik och försöker desperat att hitta just det spel som kan fylla helgen med elektroniska upplevelser. Så ser du det: Där, bakerst på hyllan står en ensam dammig kartong. Spelet! Jamen, vad gör det där? Det fick ju fantastiska recensioner, och det är precis den sortens spel som du gillar. Nej, det måste vara något fel eftersom det står så undanskymt. Kanske är det bilden på framsidan, kanske är det namnet. Men oavsett vad det är beslutar du dig för att ställa tillbaks det på hyllan och fortsätter ditt sökande i den andra änden av butiken.

Av James Price

En stor del av alla de spel som annars höjs till skyarna av all världens recensenter försvinner snabbt i glömska, utan att kunna nå upp till de försäljningssiffror som de hade förtjänat. Faktiskt är det bara en handfull PC-spel som varje år når de verkligt stora försäljningssiffrorna på över 300 000 exemplar i världen. Många producenter är nöjda om de bara når upp till det fina antalet 100 000.

Men faktiskt är det många av de mest omtalade och rosade spelen som måste finna sig i ännu mindre försäljningssiffror på blott några få tusen, vilket alls inte räcker till för att bekosta utgifterna för att utveckla de allt mer avancerade spelen. Om ett spel inte säljer bra så snart det kommer ut på hyllorna kommer det troligtvis att försvinna mycket snabbt från butikerna. Ett av de få undantagen från denne regel var det första Tomb Raider-spelet, som först på allvar började att bli hett när PlayStation-versionen kom ut och 3D-kartorna (som spelet med hjälp av en patch var ett av de första som stödde) blev var mans egendom.

Det finns till synes ingen enkel förklaring på varför några spel lyckas, men inte andra. Hur kan det komma sig att spel som *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* och *KISS: Psycho Circus*, som både hade stora bröst, stora namn, häftig action och dessutom fick massor av publicitet och bra recensioner, floppade i stor stil? Och medan det är lätt att förstå varför ett misslyckat skjutaspel som *Daikatana* snabbt försvann ut i glömskan, så är det svårare att hitta en förklaring på det fantastiska *No One Lives Forever*s halvdåliga försäljningssiffror.

Vi bad spel-PR-gurun Richard Eddy om en förklaring: "Man ska inte ge ut ett spel innan spelarna är redo för det. Marknadsföring och timing är minst lika viktigt som vad som finns i spelkartongen. Ibland dyker ett spel bara upp på hyllorna utan någon närmare förklaring, och då är chansen för att det floppar ganska stor." Icke desto mindre ser det ut som om spelproducenterna ofta "glömmer" marknadsföringen när de kastar ut sina spel på marknaden. Det beror inte minst på att de ofta är hårt pressade av deadlines, som för det mesta är fastlagda mer av hänsyn till företagens kvartalsrapporter än för att se till att spelen blir helt färdiga och marknadsförs ordentligt.

Trots att spelindustrin har rötter i musikbranschen så är det stor skillnad på hur man gör sina affärer. Om ett stort skivbolag t ex upptäcker ett band som de tror kan sälja miljoner av skivor världen över kommer de knappast att släppa bandet bara för att den första skivan inte genast uppnår astronomiska försäljningssiffror. Ofta behöver man bara vänta ett par månader och sedan ge ut skivan i en ny förpackning med ett par nya låtar och ommixningar. Samma sak händer i filmindustrin, där en dyr film kan floppa på biograferna utan att det nödvändigtvis är en katastrof, eftersom man kan skrapa ihop huvuddelen av de förlorade pengarna på videoversion, och på vidareförsäljning av filmen till olika TV-stationer.

Datorspel blir däremot blixtsnabbt föråldrade, eftersom utvecklingen av ny teknik hela tiden fortsätter i rasande tempo. De spel som senare får framgång som lågprisspel är också i regel de som sålde bra redan när de först kom ut. Även den bästa spelflopp kommer, trots de fina recensionerna i tidningarna och populariteten hos de få som köpte dem, att få investerarna att be spelproducenterna att hålla sig till det säkra, som de vet säljer.

Det är svårt att vara kreativ när man konstant löper risk att bli bankrutt, något många duktiga speldesigners och programmerare efter hand kan skriva under på: "Om ett spel inte lyckas inom de första veckorna kommer handlarna snabbt att sätta press på producenterna för att få dem att sänka priset. Ofta ser man därför spel som kanske ursprungligen kostade omkring 400 kronor stå i butikerna för 200 eller kanske till och med 100 kronor, bara några få månader efter att de har kommit ut. Och det är alltså svårt att tjäna in sina pengar igen på den sättet," berättar Richard Eddy.

I genomsnitt floppar minst ett dussin annars riktigt lyckade PC-spel varje år och slutar sina dagar som extrapriser i varuhusen, där de står sida vid sida med det otal skräpspel som också ges ut konstant. Så det gäller att du gör din hemläxa ordentligt innan du går på reajakt bland spelhyllorna. Priset räcker inte för att bedöma om ett spel är värt pengarna. Vi har t ex stött på adventurespelet *Toonstruck* från Virgin, som blev något av en ekonomisk katastrof för företaget, men som faktiskt är ett genomarbetat och underhållande spel för en billig peng i den lokala spelbutiken.

Därför har vi på de följande sidorna sammanställt en liten inköpslista av tio nya och gamla spel som av olika orsaker floppade i större eller mindre grad när de kom ut. Spel, som du dessutom kan få för i stort sett inga pengar alls, och som, även om de kanske tekniskt inte är helt i topp längre fortfarande kan ge dig åtskilliga timmars spelunderhållning i toppklass.



EN MYCKET KORT REGERINGSTID ***Dark Reign 2*** **är ett av de många klassiska spel som av en eller annan anledning har försjunkit i spelglömskans mörker. Och som om det inte vore nog med detta råkade föregångaren till denna flopp ut för samma obehagliga öde.**

KONSOLSPEL, EN FLOPP PÅ PC:N

DET ÄR VÄLKÄNT att konverteringar av "typiska" hjärndöda konsolspel har för vana att floppa när de överförs till PC, medan spel som kanske skulle ha en chans på datorn – som t ex *Zelda: Ocarina of Time* och *GoldenEye* – på grund av exklusiva kontrakt aldrig konverteras. Andra konverteringar tar för lång tid och verkar därför hopplöst föråldrade när de äntligen kommer, som t ex Microsofts PC-version av *Metal Gear Solid*.

MARK CRAIG är huvudprogrammerare hos Bizarre Creations, en av de ledande konverteringsexperterna. Han arbetade bland annat med PC-versionen av det mycket annorlunda *Fur Fighters*, som floppade trots bra recensioner. "Det tog oss cirka tre månader att göra konverteringen, men det blev aldrig riktigt omtalat som något annat än ännu ett konsol-PC-spel, även om man lika gärna kunde ha marknadsfört det som ett alternativt skjutaspel, och så försvann det i all tysthet," berättar Mark Craig.

FUR FIGHTERS är nu förvisat till spelbutikernas reaavdelning, något som irriterar Mark Craig: "Kort efter att vi hade gjort spelet försökte vi att hitta en kopia i en butik, utan att lyckas. Det var faktiskt ganska deprimerande, och det är ingen tvekan om att en sådan upplevelse får oss att tänka oss för en extra gång innan vi gör en ny konvertering. Inte ens utgivarna verkar tro att konsolspel kan sälja på PC, och varför ska vi då slösa tid på att göra dem?"



WARZONE 2100 (1999) BETALA MAX: 100 KR

Warzone 2100 är en av de mer anmärkningsvärda flopparna under senare år. Realtidsstrategispelet blev överöst med beröm i tidningar och på spelhemsidor. Det blev beskrivet som ett frisk fläkt i strategigenren, som vid den tidpunkten höll på att stanna av och i hög grad saknade nytänkande. *Warzone 2100* var både underhållande, annorlunda och tekniskt lyckat. Den flexibla 3D-grafikmotorn och möjligheterna för spelarna att kunna skapa sina egna enheter var i slutändan inte nog för att ge framgång på försäljningslistorna. Framgång fick i gengäld spelet *Earth 2150*, trots att det på många områden var en direkt kopia av *Warzone 2100*, en ödets ironi som säkert inte har gjort humöret bättre hos spelets skapare, Pumpkin Studios, som fick slå igen strax efter att *Warzone 2100* kom ut.



FREESPACE 2 (1999) BETALA MAX: 200 KR

De mycket beskedliga framgångarna för *Freespace 2* är fortfarande något av ett mysterium i spelvärlden. Rymdstridssimulatorn har fantastisk grafik och väldesignade uppdrag, och fick höga betyg överallt. Ändå nådde det aldrig helt till toppen, vilket kan bero på designen av spelkartongen, som var ovanligt tråkig och oinspirerande. Icke desto mindre är det fortfarande en gåta varför spelet så snabbt försvann i tomma intet trots att det fortfarande betraktas som ett av de bästa rymdactionspelen hittills. De otroligt snygga flygturerna och möjligheten att designa sina egna uppdrag gör, tillsammans med de många banor som skapats av spelare som finns på nätet, under alla omständigheter spelets livstid lång nog för att du lugnt ska våga pröjsa en tvåhundring för en överdådig flygtur ut i cyberspace.



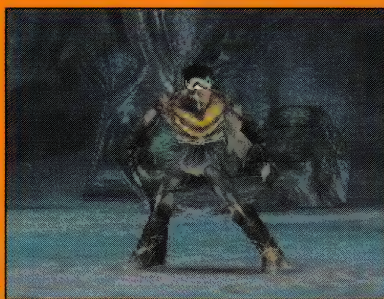
DARK REIGN (1997) BETALA MAX: 50 KR

Ett av de mest förbisedda spelen till dags dato är *Dark Reign*. Även om det i grund och botten var frågan om ännu en Command & Conquer-klon bland många, så var och är *Dark Reign* ett av de mest intelligent designade realtidsstrategispelen sedan *Dune 2*. Under den något matta ytan var det fyllt med en lång rad smarta detaljer, som man gott kunde önska att några av dagens strategispel tog lärdom av. Dessvärre för spelproducenterna Auran så timade man utgivningen av *Dark Reign* så olyckligt att det kom att konkurrera med *Total Annihilation* från Cavedog. En kamp som *Total Annihilation* med sina snygga polygonuppbyggda enheter (trots att det på de flesta andra områden var ett sämre spel) vann i stor stil. Historien upprepade sig för övrigt under 2000, när *Dark Reign 2* kom ut och floppade precis som sin föregångare.



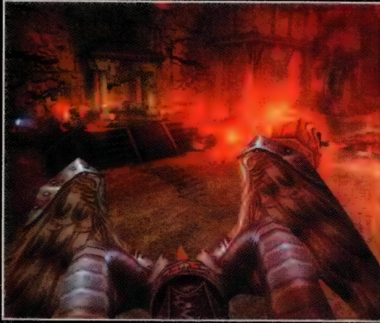
MIDTOWN MADNESS (1999) BETALA MAX: 150 KR

Midtown Madness var visserligen inte någon total flopp, men i förhållande till spelets potential såldes överraskande få exemplar. Dess unika möjlighet för fria stadslopp, där man kunde välja sin egen väg genom Chicagos centrum, och de många olika bilarna och körformer gav *Midtown Madness* stor framgång hos världens speljournalister, medan det var lite svårare ute i butikerna. Detta trots att *Midtown Madness* både är ovanligt kul och lättspelat. OK, det är inte perfekt, grafiken är fin utan att vara sensationell, och bilarna är överdrivet "levande" när man kör, men det ändrar inte att spelet hade förtjänat större försäljningssiffror än det fick. Något som dock till viss del vägs upp av *Midtown Madness 2*:s framgång förra året. Och till lågpris är spelet absolut fortfarande värt att titta på.



SOUL REAVER (1999) BETALA MAX: 150 KR

Crystal Dynamics försökte med *Soul Reaver* att skapa ett PC-svar på de otroligt populära Zelda-spelen till Nintendo. Resultatet blev ett solitt action/adventure-spel, som kanske inte överglänste förebilden, men som var långt bättre än de flesta andra spel i sin genre vid den tiden. Men medan *Soul Reaver* fick stora framgångar till både PlayStation och Dreamcast var försäljningssiffrorna, som du nog efter hand har gissat, tämligen deprimerande. Som lågprisspel är det dock fortfarande värt pengarna, trots att man lätt kan märke att det är tal om en konsolkonvertering (om än en av de absolut bästa av sitt slag). *Soul Reaver* är ett erbjudande från en spelgenre som diplomatiskt sagt annars inte direkt är överfylld av kvalitetsspel för PC.



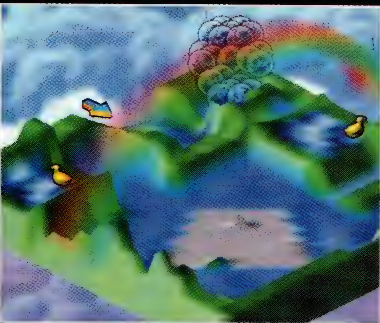
FLYING HEROES (2000) BETALA MAX: 50 KR

Då tjeckiska Illusion Softworks släppte sitt *Hidden and Dangerous* 1998 blev det betraktat som det slutliga genombrottet för de östeuropeiska spelproducenterna, och spelarna började att se fram mot deras nästa spel: *Flying Heroes*. Men redan innan det kom till butikerna stod det klart att spelet inte skulle sälja. Spelet, ett närmast surrealistiskt flygande shoot 'em up-spel, var helt enkelt för underligt för spelfolket, som inte gärna ville investera 400 kronor i ett spel som de inte förstod. Det var därför inte överraskande att försäljningssiffrorna blev närmast försvinnande små, och det dröjde inte länge innan priset började att falla. Gillar du skjutaspel av det mer alternativa slaget är *Flying Heroes* alls inte någon dålig spelupplevelse, speciellt inte efter att det nyligen gavs ut som lågprisspel.



TERRA NOVA (1996) BETALA MAX: EN HUNDRALAPP - OM DU KAN HITTA DET ...

Det var många spelare som fick något fuktigt i ögonen när de amerikanska spelutvecklarna från Looking Glass slog igen förra året. Men det var faktiskt ett under att de överlevde så länge. 1996 gav de nämligen ut *Terra Nova* i ett försök att etablera sig som ett av de stora namnen i branschen. På många sätt var det också helt förståeligt att de valde att satsa pengar och prestige på *Terra Nova*. Shoot 'em up-spelet var en både snygg och finputsad upplevelse med fantastiskt ljud, en fängslande handling och en rad andra starka sidor som tillsammans såg ut att göra spelet till en säker hit. Men trots bra recensioner "dog" spelet snabbt på spelhyllorna och efterlämnade Looking Glass i en sårbar ekonomisk position som de aldrig tog sig ur, trots utgivningen av det minst lika kritikerrosade actionspelet *Thief*.



WETRIX (1998) BETALA MAX: 50 KR

En av de mer "bortglömda" spelgenrerna är de så kallade pusselspelen, där man uteslutande skulle lösa en rad gåtor. De hade framför allt stor framgång när Amiga och C64 dominerade spelvärlden, men har också med jämna mellanrum dykt upp på PC. Det har också *Wetrix*, ett spel som i och för sig hade sina fel, men som annars var ett både underhållande och välkommet försök att förnya det klassiska *Tetris*. Idén var enkel: Fallande figurer skulle placeras i ett isometriskt spellandskap och därigenom skapa stora bassänger, som sedan fylldes med vatten genom hål i konstruktionerna. Ganska enkelt, eller hur? Det är faktiskt ett av de mest vanebildande spelen som finns, som utan problem får dig att glömma allt om 3D-effekter och stora kanoner. Så om du har en femtiolapp över så håller *Wetrix* lite längre än en pizza.



SYSTEM SHOCK (1994) BETALA MAX: VAD SOM KRÄVS. DET ÄR SÄLLSYNT.

Trots stora framgångar i USA blev *System Shock* i stort sett ignorerat i Europa när det kom ut för sju år sedan. Sedan dess har det dock närmast uppnått kultstatus och är ett spel som alla som gillar action måste pröva, även om det i regel är svårt att hitta. Det är frågan om ett actionspel fyllt av stämning, massor av rysningar och en närmast oändlig mängd fräcka små designdetaljer, som gör det till ett av de bästa PC-spel som någonsin gjorts. Det kan kanske låta lite överdrivet i jämförelse med spel som *Black and White*, *Startopia* och *Colin McRae Rally 2.0*, men vi menar det! Om du kan leva med de tekniska bristerna och det primitiva utseendet är det fortfarande en klassiker, som du lugnt kan lägga några timmar på att snoka fram i spelbutikerna, där det då och då dyker upp ett sällsynt exemplar.



OMIKRON: THE NOMAD SOUL (1999) BETALA MAX: 100 KR

The Nomad Soul är ett på alla sätt ovanligt nytänkande spel, som i stort sett ingen hade lust att köpa. Kanske var det David Bowies deltagande i spelet (han levererade både musiken och spelade ett par av huvudrollerna), som tillsammans med den rätt speciella handlingen, som blandade traditionella sammansvärjningar med futuristiska landskap och mäktiga elektroniska pirater, som gav spelet en lite för udda image och fick PC-spelarna att dra åt sig fingrarna. Men även om recensionerna inte var lika skyhöga som hos många av de andra spelen på dessa sidor, så förtjänade *The Nomad Soul* ett bättre öde än det fick, och om du kan hitta det för en hundralapp i en spelbutik så är det bestämt värt att titta närmare på.

Så trimmar du GeForce

Av Bernd Holtmann och Thorstein Carlskov

Har du problem med grafiken i dina spel? Överväger du att köpa nytt grafikkort? Det behöver du inte nödvändigtvis göra. **Om du är smart** läser du denna guide och uppgraderar ditt kort på det billiga sättet

Vänta lite med att lägga ett par tusen kronor på ett nytt grafikkort! Med utgångspunkt i de välkända GeForce-grafikkorten visar vi dig här steg för steg hur du kan trimma ett lätt föråldrat kort så att det kan klara ett eller två år till:

TIPS 1:
Glappar kontakten?

Om dina spel ofta låser sig bör du först undersöka om ditt grafikkort är ordentligt monterat. Emellanåt sitter kortet inte ordentligt fast i AGP-kontakten, och då fungerar det bara 99,9 procent av tiden. Ett problem som kan lösas genom att du trycker på kortet.

TIPS 2:
Hur är det med strömmen?

Beroende på hur mycket utrustning du har i din dator (cd-brännare, DVD-spelare, nätverkskort med mera), bör strömförsörjningen vara på 250 eller till och med 300 watt för att hålla PC:n stabil. Har du mycket utrustning i din PC föreslår vi att du tar bort lite för att se om det hjälper stabiliteten. Om det gör det ska du ha en kraftigare strömförsörjning.



FINNS PÅ CD:N

Detonator v. 12.41
Detonator Cool Bits
NV Max GeForce
Tweak Utility VIA
4-in-1 driver HZ Tool

TIPS 3:
Spänning för grafiken

Detta tips gäller för moderkortet ASUS K7M. Här är I/O Voltage som utgångspunkt satt till 3,56 volt. Om det ger stabilitetsproblem tillsammans med GeForce 256-kort bör du sänka spänningen till 3,31 eller 3,35 volt. På

vissa datorer gör denna lägre spänning strömförsörjningen mer stabil, och därmed kan kortet arbeta som det ska – det vill säga utan att krascha.

TIPS 4:
AGP-lagerplats

Som redan nämnts har GeForce 256-chipet en väldig aptit på ström. Därför har detta kort emellanåt problem med vissa moderkort, till exempel Asus P2L97 (fram till Rev. 1.05), Abit LX6 och vissa Gigabyte-moderkort baserade på BX-chipet. Det beror först och främst på att några tillverkare av moderkort inte har hållit sig till AGP-specifikationerna. I vissa PC har grafikkortet stabilitetsproblem på grund av dåliga drivrutiner till moderkortet. På månadens incite-CD hittar du den aktuella "4 i 1"-drivrutinen för moderkort med VIA-chipet, som löser problemet med VIA-baserade moderkort. Om drivrutinen är uppdaterad, men grafikkortet fortfarande ger problem, kan det bero på AGP-inställningarna i BIOS. Hitta punkten "AGP Aperture Size" och sätt den till hälften av det RAM som finns på moderkortet (inte grafikkortet). Om din dator har 128 MB RAM ska du således sätta denna punkt till "64". Står värdet väsentligt högre eller lägre kan det hända att tunga spel som *Unreal Tournament* helt lägger av, eller kör med hemska bildfel.

TIPS 5:
AGP-inställningar i BIOS

BIOS ska vara helt rätt för att ditt grafikkort ska få möjlighet att utföra sitt arbete så snabbt och effektivt som möjligt. Börja med de högsta inställningarna och byt gradvis nedåt, tills grafikkortet arbetar helt utan problem. Därutöver kan du lugnt stänga av punkten "AGP Fast Writes," eftersom den inte ger någon hastighetsfördel.

TIPS 6:
AGP-trimningsverktyg

Med verktygen *NV Max* och *GeForce Tweak Utility* på incite-CD:n kan du bland annat aktivera det så kallade "Sideband Adressing" (SBA), om ditt BIOS understöder detta. Med SBA vinner du ett par procent extra hastighet. Har du ett moderkort med AMD750-chipet kan du med fördel aktivera AGP X2-läget. Normalt sett ska kortet arbeta i AGP X1 av kompatibilitetsskäl, men i dag kan de flesta grafik/moderkortskombinationer arbeta helt stabilt med AGP X2. Det ger en hastighetsfördel.

TIPS 7:
Detonator-problem

Den officiella Detonator-drivrutinen från Nvidia är nu uppe i version 12.41 och täcker alla GeForce-kort (samt TNT-korten). Drivrutinen finns på incite-CD:n. Har ditt grafikkort bara monitorutgång och ev en TV-utgång bör du använda den officiella Detonator-drivrutinen från Nvidia (som gör GeForce-chipet). Har kortet fler alternativ som t ex video-ingång, TV-tuner eller (som med Asus) 3D-glasögon och diagnoschip, bör du använda den drivrutin och de verktyg som följde med kortet.

TIPS 8:
Installera Detonator-drivrutinen

För korrekt uppdatering av grafikkortets drivrutin ska Detonator installeras manuellt. Packa först upp filerna i en passande mapp (t ex Windows/Temp-mappen). Högerklicka sedan på Den här datorn och välj Egenskaper + Enhetshanteraren + Skärmkort. Välj därefter Egenskaper + Drivrutiner + Uppdatera drivrutin + Fortsätt. Ange var du placerat Detonator-drivrutinen och välj det rätta grafikkortet från den lista du får. Du behöver kanske starta om datorn innan de nya inställningarna börjar att gälla.

TIPS 9:
Drivrutinsinställningar

Den splitter nya Detonator 12.41 gör inte nödvändigtvis livet lättare, men introducerar ett par nya intressanta problem. För det första blir alla inställningar nollställda när du installerar den nya drivrutinen. Det gäller t ex inställningen för anti-aliasing (Direct3D) och vertikal synkronisering (både Direct3D och OpenGL). Förtvivla inte om dina spel ser ut att bli långsammare av att installera den nya drivrutinen. Det beror nämligen inte på själva drivrutinen, utan på de "glömda" grafikinställningarna. Därför har vi på nästa sida förklaringar för de vanligaste inställningarna. Till exempel står den s k "anti-aliasing" (utjämning av kanter) med den nya drivrutinen som standard på "2x2 (low detail)". För att nå full hastighet för du bara reglaget helt åt vänster. För att nå maximal hastighet bör "Vertical Sync Mode" (under både Direct3D och OpenGL) sättas till "Off". I vissa spel måste du också slå ifrån Vertical Sync under spelets grafikinställningar för att det ska få effekt och grafikkortet få lov att arbeta "före" monitorn.

TIPS 10:
Den hemliga drivrutinsmenyn

Med verktyget *Detonator Cool Bits* (på incite-CD:n) kan du öppna en hemlig meny för drivrutiner. När du har aktiverat den kan du hitta ett extra reglage på menyn "Grafikkortsegenskaper" under "Hardware Options," som styr frekvensen för grafikchipet och grafikminnet. Du bör vara försiktig när du använder dessa. Du kan visserligen vinna 10-20 procent i

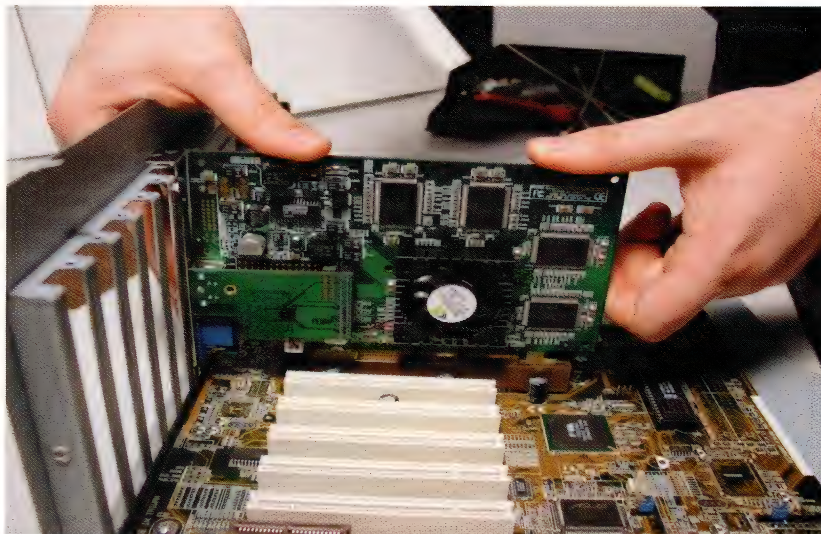
Om dina spel ofta låser sig bör du först undersöka om ditt grafikkort är ordentligt monterat ...

Problembehandling

Med denna checklista kan du snabbt klara av de värsta problemen:

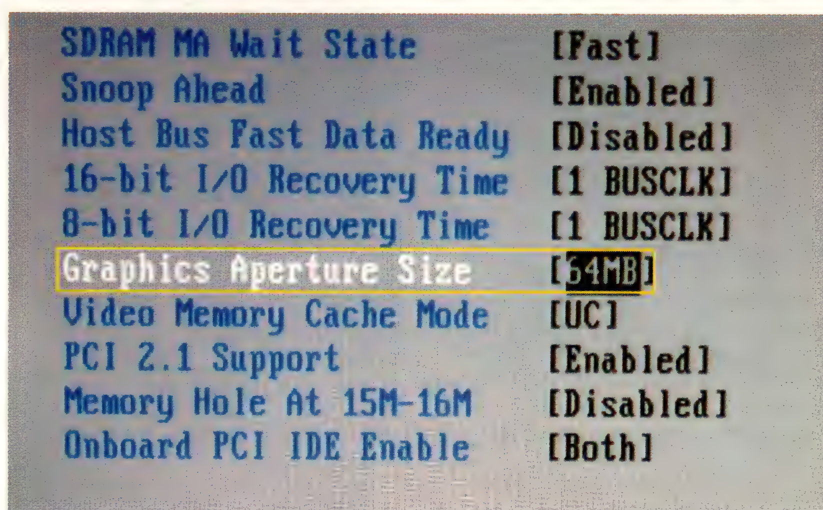
- Om PC:n kraschar kan du sänka frekvensen för grafikkortet.
- Är ditt BIOS för moderkortet det allra senaste?
- Har du den senaste drivrutinen till moderkortet?
- Ger strömförsörjningen minst 230 watt?

Dessa BIOS-inställningar är värda att undersöka:
- Är "Assign IRQ to VGA" satt till "Yes"?
- Är "Video BIOS Shadow/Cacheable" satt till "Disabled"?
- Är "VGA Palette Snoop" satt till "Disabled"?
- Är "AGP Fast Writes" satt till "Disabled"?
- Är "AGP Aperture Size" satt till hälften av ditt RAM?





MER STRÖM Kraftfulla PC behöver mellan 250 och 300 watt. Denna är satt till 235 watt (se den gula ramen) och får alltså för lite kräm.

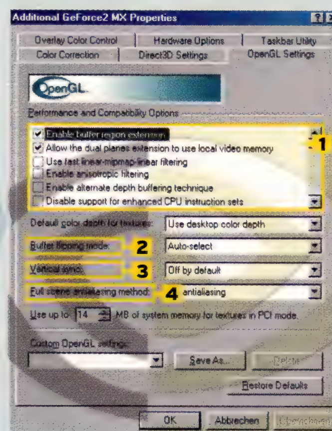


VAR FÖRSIKTIG MED BIOS! För att undvika grafikfel och startproblem i spel kan du i denna del av BIOS ange hälften av moderkortets minne.

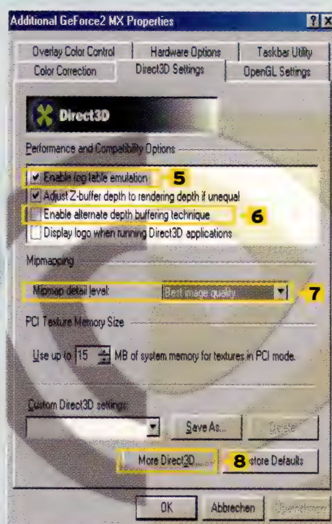
OpenGL och Direct3D - kortfattat

Detonator-drivrutinen från Nvidia fungerar med alla nyare Nvidia-grafikchip

1. Aktivera bara de första två av dessa punkter. Har du stabilitetsproblem kan du pröva att aktivera den sista punkten.
2. Om du aktiverar punkten "Block Transfer" eliminerar du lodräta bildfel i spel som *Half-Life*. Detta kostar dessvärre omkring 10 procent i hastighet.
3. När denna punkt är avaktiverad kan grafikkortet arbeta med maximal hastighet utan att vänta på att de enskilda bilderna ska visas på skärmen. När det slås på binds grafikkortets beräkningshastighet till skärmens uppdateringsfrekvens.
4. Arbetar din skärm i låg upplösning (640 x 480 eller 800 x 600) får du bättre bildkvalitet med inställningen 1,5 x 1,5. Det kommer dock att kosta en del i topphastighet.



5. Denna punkt är viktig för kompatibiliteten med vissa spel – den ser till att dimman blir rätt återgiven.
6. Om du ser ritfel i enskilda polygoner och skärningar ska du aktivera denna punkt. Den får djupdata att beräknas på ett alternativt sätt.
7. På GeForce-kort kan du lugnt välja "Best Image Quality" här. På äldre Nvidia-kort (TNT2) kan du dock få lite extra fart genom att stänga av det.
8. Här finns flera intressanta punkter. VSync kan avaktiveras för att maximera hastigheten. Anti-aliasing gör en stor skillnad på hastigheten – för maximal hastighet bör du stänga av den helt. Då kan du ev höja upplösningen för att förbättra bildkvaliteten. Har din dator kraft nog att använda anti-aliasing rekommenderar vi "2x2 Low Detail" för GeForce MX/256, "2x2 Normal" för GeForce GTS/Pro och "2x2 Special" för GeForce 2 Ultra eller det helt nya GeForce 3.



hastighet, men du förlorar garantin på grafikkortet genom att använda dem (om försäljaren kan bevisa ditt skurkstreck är en helt annan historia ...).

TIPS 11: OpenGL-inställningar

För att minimera grafikfel ska punkten "Fog Table Emulation" vara aktiverat. På OpenGL-menyn hittar du också punkten "Buffer Flipping Mode". Om du råkar ut för att OpenGL-spel har vertikala bildfel ("Tearing") även när VSync är aktiverat, kan punkten "Block Transfer Mode" hjälpa. Det ger en lugnare bild, men kostar också upp till 10 procent i hastighet.

TIPS 12: Grafikfel i PowerDVD

Till och med version 2.55 (build 0620) hade PowerDVD problem med grafikaccelerationen. Om du stänger av detta (på menyn "Configuration/Video") fungerar DVD-film bra. Finns det bildfel kan du växla från "Auto Select" till "Force Weave" för att rätta till problemet.

TIPS 13: OpenGL-efterbrännkammare!

I OpenGL-spel (t ex *Heavy Metal F.A.K.K.* och *American McGee's Alice*) kan du sätta extra fart på kortet genom att aktivera komprimerade texturer: Gå till inmatningskonsolen och tryck på ^ (för att aktivera grafikinställningar). Här skriver du sedan detta kommando:
r_ext_com press_textures 1
Nackdelen med detta är att bildkvaliteten blir något lägre.

Rabatt 522:-

Beställ!

Data Succé STEG FÖR STEG

ALLT DETTA FÖR ENDAST 9:50

DU FÅR: 22 informativa kunskapskort, samlarpärm och PhotoFinish 4.1

Kunskapskorten samlar du i en solid och smakfull pärm, den blir ett praktiskt uppslagsverk, som snabbt och säkert hjälper dig att fräscha upp ditt minne.

NY ÅR 2000-VERSION



Bildbehandlingsprogrammet PhotoFinish

Du kommer garanterat att få nytta av PhotoFinish 4.1. Med programmet kan du retuschera, beskära, förändra, förbättra, kopiera och manipulera dina egna bilder. Och inte nog med det. Du kan även gör egna teckningar, logotyper eller konstverk från grunden.

BESTÄLLNINGSKUPONG

JA TACK! Jag utnyttjar gärna erbjudandet från Data-Succé. När min beställning är mottagen och godkänd får jag 22 kunskapskort, en exklusiv pärm och Photofinish 4.1 för 9:50. Därefter får jag varje månad 22 kunskapskort för endast 98:50 + porto och exp.avgift 29:50 i tillsvidareprenumeration. Jag har alltid 10 dagars full returrätt, förutsatt att plastfolien inte är bruten.

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

2009 1070

Är du under 18 år, ange födelseår: ....

Dessutom krävs målmans underskrift ....

5433

OBS! Erbjudandet gäller enbart för hushåll som inte prenumererat under de senaste 6 månaderna.



Data Succé STEG FÖR STEG

SVARSPOST
111 033 836
208 05 MALMÖ

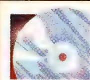
OBS: SVARA INOM 9 DAGAR!

Data-Succé/Bonnier Alandia AB. Kontaktadress: Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 46, www.kundtjanst.nu. Besöksadress: Amager Strandvej 26, 2300 København S
Et Bonnier AB-företag

Så här läser du våra

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:



FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.



STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

TEST CENTER

Ett Test Center finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig Pentium 450 med ett 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center blir varje spel testat på en rad datorer med olika 3D-kort så att du får en realistisk idé om hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Det produceras av hardware-tekniker Sascha Pilling, som provkör varje spel på 10 datorer och nio grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort – *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger totalt **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den.

Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den skärmupplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC - så enkelt är det.

Om du landar på en grå box kan du glömma alla tankar på att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det kan gå att köra det med vissa besvär. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå får en bra spelupplevelse. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?

How Low Can You Go? - *hur långt kan du gå ned* - finns med i alla recensioner. Detta är en guide som visar det absoluta minimumkravet, alltså vilken konfiguration som minst krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center — Black & White

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates*).

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	hopplöst	hopplöst
	800 x 600	hopplöst	hopplöst
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	dåligt	dåligt
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	acceptabelt	dåligt
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	optimalt	acceptabelt
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	optimalt	optimalt

FÖRKLARING: (grå) - hopplöst; (röd) - dåligt; (gul) - acceptabelt; (grön) - optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?



Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, ETT SPEL.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (lägg märke till att det är *våra* rekommendationer och inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN — BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White** Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** Ett hyperavancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

- \+ Innovativ design och mycket originell historia.
- \+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
- \+ Detaljerad och vacker grafik som utnyttjar de kraftigaste grafikkorten.
- \+ Stort djup och komplexitet.
- − Stort djup och komplexitet.
- − Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

***Black & White* är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

Betyg		
1	BU	Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!
2-3	ILLA	En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.
4-5	OKEJ	Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.
6-7	BRA	Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.
8-9	EXCELLENT	Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.
10	JUBEL!	Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.

■ Producent: **Blizzard** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **259 kr** ■ **www.blizzard.com, www.diabloii.nu (fansite)**



Djävulen återvänder

GENRE Rollspel

Tillägget till tidernas mest populära rollspel är äntligen färdigt. **Diablo II: Lord of Destruction** är fyllt av nya prövningar, fiender och krigare. Precis vad man kunde förvänta sig, och inte mer!

Vad gör man när man har ett framgångsrikt datorspel som, efter åtskilliga månaders fast vistelse på toppen av världens försäljningslistor så smått börjar att glida ut i glömskans mörker? Jo, man ger givetvis ut ett tillägg, som kan blåsa nytt liv i de virtuella upplevelserna. Speltilläggen är ett lätt sätt att tjäna pengar på och brukar därför bli ett tunt hopkok på gamla tiders storhet. Det ödet är också nära att drabba tillägget till rollspelshiten framför alla andra, *Diablo II*, men *Lord of Destruction* räddas i slutändan från den totala likgiltigheten av ett par goda idéer och en lyckad handling.

Av Rob Adams och Jesper Meldgaard



RÖRLIG LAVA
Vulkanmagi är ett av de starkaste och tjusigaste vapnen för den nya druid-karaktären.

STATISTIK

Den populära Diablo-världen utökas ytterligare medan du tar kontrollen över två nya karaktärer och hugger in på ett otal nya och gamla, djävulska fiender.

- 2 nya karaktärer
- 1 nytt kapitel
- 60 nya färdigheter och egenskaper
- Upplösning på upp till 800x600
- 1 satans besvärlig ny gudomlig motståndare



NJUTBART BLODBAD Möjligheten att sätta skärmupplösningen till 800x600 är en stor bonus för alla Diablo-fans, det gör spelet snyggare att se på. Det finns inget som utnyttjar den högre upplösningen som en riktigt god gammal hederlig massaker.

Nya karaktärer i strid: En kort jämförelse

ASSASSIN

Kort beskrivning: Lönnmörderskans (assassin) bästa vapen är i själva verket hennes egen kropp. Det är inte så mycket hennes proportioner som hennes stridskonst, som hon behärskar in i minsta detalj. Hon utdelar sparkar och slag kombinerat med elementarkrafter som eld, is och blixtar. Den listiga krigarkvinnan kan locka monstren i fällor, eller om så behövs materialisera sin skugga och skicka den i strid.

Karakteristiska föremål:



Klor: Närstridsexperten drar gärna på sig sina speciella kloliknande handskar (à la Freddy Krueger i *Terror på Elm Street*-filmerna) på bägge händerna och pryglar sina motståndare. Det finns olika versioner. De bättre versionerna har en mycket hög anfallshastighet. Skadan är ungefär genomsnittlig, så antalet anfall är avgörande.

KARAKTÄRSVÄRDEN:

Färdighet	Start	Vid varje extra poäng	Vid varje nivåförbättring
Styrka	20	-	-
Smidighet	20	-	-
Vitalitet	20	+3 till liv +0,8 till uthållighet (blir avrundat) och +5 till uthållighet per 4 poäng till vitalitet.	-
Energi	25	+0,57 till mana (blir avrundat) och +7 till mana per 4 poäng till energi	-
Uthållighet	84	-	+1.25
Liv	55	-	+2
Mana	20	-	+1.5

FACIT

Din assassin är en krävande figur, eftersom hon börjar att bli riktigt effektiv från nivå 24. Om du gillar trollkvinnor och dödsbesvärjelser blir du snabbt god vän med den prisvärda lönnmörderskan.



Din assassins utveckling: Oavsett vilken av din karaktärs färdigheter du ska förbättra krävs det stora mängder mana. Föremål som suger magisk energi av motståndarna, eller som snabbt återuppfyller energi, ska du leta upp så fort som möjligt. Skuggdiscipliner ska du under alla omständigheter bygga ut, på grund av nivå 30-färdigheten "skuggmästare" (med den kan man frammana en kopia av din assassin, som har samma färdigheter och kämpar vid hennes sida). Den är viktig i kampen för att överleva mot dina djävulska fiender. Du kan också löpande förbättra "klo-färdigheten" upp till nivå 20. Om du föredrar att specialisera dig på stridskonst eller fällor beror på hur du helst vill spela: Listiga typer förser omgivningarna med lömska anordningar och lockar monstren inom deras räckvidd. Eld, blixtar och dylikt gör jobbet. Om du heller väljer direkt konfrontation är sparkar, dödliga slag och uppladdningsslag metoden för dig. På så vis samlar man med vanliga fullträffar energi som under, hmm, utlösning ger ytterligare skada i form av eld, is, blixtar eller gift.

Egentligen är *Diablo II: Lord of Destruction* ett typiskt tillägg. Man har tagit grundhistorien från huvudspelet och byggt vidare lite på den. *Diablo II* slutar med att man långt om länge lyckas nedlägga sin djävulska motståndare och slutligen kan andas ut och se fram mot ett långt liv i fred och frihet. Not!

För det dröjer naturligtvis inte länge innan ens "vän" Deckard Cain öppnar en portal till byn Harrogath, där man inte helt överraskande ligger i öppen strid med horder av blodtörstiga monster under ledning av den grymme Baal, som jagar en magisk sten, som kan ta bort gränsen mellan himmel och helvete, och därmed kasta ned världen i kaos.

Den största nyheten är nog de två nya spelbara karaktärerna, druid och assassin (se vår närmare beskrivning av dessa två här nedan). Samtidigt har de välkända karaktärsklasserna blivit justerade för att skapa ett mer balanserat gameplay. T ex verkar amazonens giftanfall inte lika länge nu, medan barbaren t ex erhåller färre bonuspoäng för att behärska nya vapenformer.

HOW LOW CAN YOU GO?

233 MHz
Pentium II
32 MB RAM

Om du vill använda skärmupplösningen 800x600 bör du ha en PC med något högre specifikationer än minimikraven.



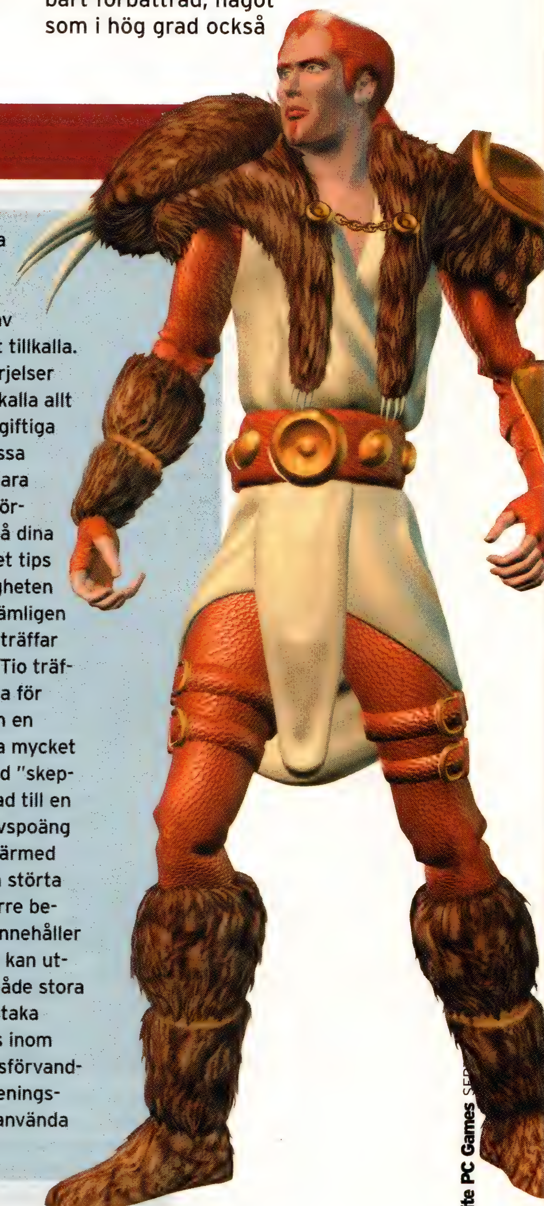
SLÅ IFRÅN DIG Som namnet antyder så innehåller Lord of Destruction rikligt med slagsmål, som blir ännu mer underhållande och omväxlande av de många nya motståndarna.

Utöver den obligatoriska raden av nya monster (som t ex en ny överdimensionerad ras av drakar och en speciell sorts zombies som kallas "Overlords") har man också gett plats för ett återseende med en rad gamla bekanta (de så kallade "bossmonstren" som normalt avslutar ett uppdrag) och andra välkända karaktärer från de föregående spelen, som t ex Lord de Seis, Bremm Sparkfist och inte minst smeden Hephasto.

Klokare mördare

Den artificiella intelligensen hos motståndarna har också blivit märkbart förbättrad, något som i hög grad också

mellan assassin och druid



DRUID

Kort beskrivning: Om man förväntar sig en vithårig trolldrycksblandare som Miraculix är det lika bra att tänka om. Druiden är nog med sina tre så kallade kvalifikationsträd den mest omväxlande och mångsidiga karaktären i hela spelet. Han kan förvandla sig till både en varg och en björn, och kan dessutom tillkalla assistans från både djur- och växtriket när han känner sig lite trängd. Druiden är en stark figur, som inte minst är lämplig för nybörjare.

Karakteristiska föremål:



Djurhuvuden: Som naturens vän och mästare bär druiden runt på djurhuvuden. Det kan kanske få honom att se en aning barnslig ut, men skenet bedrar. Det följer nämligen med en hel del väldigt användbara färdigheter med djurhuvudena, som hjälper till att göra honom till en värdig motståndare för till och med det största monster, så den udda prydnaden lönar sig.

Din druids utveckling: Alla tre kvalifikationsträd är frestande att följa, två av dem är förnuftiga. I båda av dessa finns färdigheten att tillkalla. Här hittar du en rad besvärjelser som gör det möjligt att tillkalla allt från korpar och vargar till giftiga växter och goda andar. Dessa medhjälpare avleder inte bara fiender, utan de kan även försvaga eller helt göra slut på dina motståndare. Ett smart litet tips är att utnyttja nivå 1-färdigheten "korp". Dessa fåglar kan nämligen klara ett bestämt antal fullträffar utan att förlora livspoäng. Tio träffar från Duriel är detsamma för dem som tio fullträffar från en zombie, vilket gör korparna mycket lämpade som lockfåglar. Vid "skepnadsbyte" blir du förvandlad till en varulv eller en varbjörn. Livspoäng och stridsförmåga stiger därmed ganska avsevärt, så du kan störta dig ut i blodbadet utan större bekymmer. Elementarvägen innehåller eld, is och stormmagi, som kan utgöra effektiva vapen mot både stora horder av monster och enstaka motståndare. Att utvecklas inom "elementar" och "skepnadsförvandling" på samma gång är meningslöst, eftersom du inte kan använda magi i förvandlat tillstånd.

KARAKTÄRSVÄRDEN:

Färdighet	Start	Vid varje extra poäng	Vid varje nivåförbättring
Styrka	15	-	-
Smidighet	20	-	-
Vitalitet	25	+2 till liv +1 till uthållighet	-
Energi	20	+2 till Mana	-
Uthållighet	84	-	+1
Liv	55	-	+0,75 (blir avrundat) och +3 till liv vid var fjärde nivåförbättring
Mana	20	-	+2

FACIT

Mångsidig och tämligen enkel att hantera. Druiden är – som barbaren – ett bra val för nybörjare. På höga karaktärsnivåer är han tack vare elementarmagin en lika stor monstermördare som trollkvinnan.





DEMONISK Bhaal är en ful fan, som lever upp väl till seriens tidigare rad av grymma motståndare.

Test Center — Diablo II: Exp.

Start

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Har inget stöd för OpenGL.
- Kräver att du har det ursprungliga *Diablo II*.

GRAFISKA PRESTANDA

System	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480	dåligt	dåligt
	800 x 600	dåligt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	acceptabelt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	acceptabelt
	800 x 600	optimalt	acceptabelt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480	acceptabelt	dåligt
	800 x 600	acceptabelt	dåligt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480	optimalt	optimalt
	800 x 600	optimalt	optimalt
	1024 x 768	hopplöst	hopplöst

FÖRKLARING: grå - hopplöst; röd - dåligt; gul - acceptabelt; grön - optimalt

Kommentarer:

Diablo II: Lord of Destruction har ganska rimliga hardwarekrav, men kräver att du har ett någorlunda hyfsat 3D-kort om du vill ha ut mesta möjliga av spelet.



DEJA VU Menysystemet är på det stora hela sig likt, vilket gör det enkelt för Diablo-kännare att finna sig till rätta i *Lord of Destruction*. Här ser vi en typisk välfylld druidryggsäck (lägg märke till varghuvudet).

krävdes, så att de t ex både kan komma på att tillkalla hjälp när de känner sig trängda, och ibland till och med försöker att hela sina sårade kollegor.

Grundprinciperna i tillägget är i övrigt som i originalet, och varför ändra på dem? Det är fortfarande ett rollspel där tonvikten lagts på hack'n slash, och mindre på diverse lösningar av komplicerade gåtor.

Bra, men inte lysande

När *Diablo II* kom ut förra året blev det genast en av tidernas största spelframgångar, med en ovanligt aktiv fanskara och en enorm utbredning på Internet, något som detta tillägg säkert kommer att göra sitt till för att förnya. De två nya spelbara karaktärerna är välkomna tillägg (med druiden som den klart mest intressanta), som ökar antalet spelmöjligheter märkbart, och flocken av nya monster är också så pass stor att man känner att man har fått rimlig valuta för pengarna.

En annan bra, om än också ganska nödvändig förbättring, är möjligheten att skruva upp skärmupplösningen. Föregångaren blev på många ställen starkt kritiserad för att grafiken var för grynig och gammaldags när nu spelet annars var så finputsat, något som till viss del avhjälpts i tillägget där skärm-



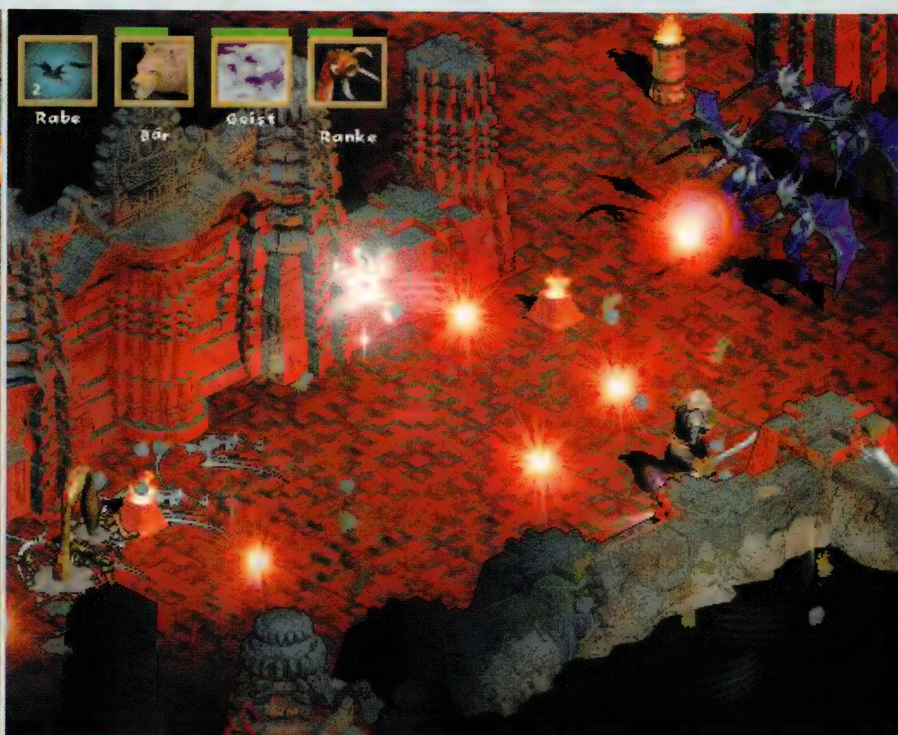
ETT MÅSTE De nya landskapen kan inte utforskas förrän du har sluppit helskinnad genom Diablo II.



VÄLBEKANT Lord of Destruction innehåller inga större förändringar, vilket säkert kommer att glädja många Diablo-fans.



BLIXTKREMERING Monstren tillkallar nu förstärkning och samlar sig i grupper, vilket lyckligtvis gör dem till lätta mål för ett par välriktade lavaströmmar.



COMEBACK Mot slutet av tillägget stöter du på en flock kända och hatade Diablo-fiender, succubierna.

upplösningen kan vara ända upp till 800x600. Därutöver är spelet dock på det hela taget sig likt.

Det största problemet med *Diablo II: Lord of Destruction* är samma problem som hemsöker de flesta andra tillägg: Finns det tillräckligt i det för att rättfärdiga dess existens? Svaret måste bli ett klart och tydligt "tja". Bortsett från de små finjusteringarna som i grund och botten också kunde ordnats med en gratis patch. Jo, spelets hållbarhet förlängs, men det sker främst genom att återanvända samma saker som gjorde originalet populärt: Action-inspirerat gameplay och en välfungerande handling. Samtidigt kommer det speciellt för nybörjare att vara ett problem att man är tvungen att fullfölja det ursprungliga *Diablo II* för att få tillgång till den nya världen.

Om man är fan av *Diablo* och *Diablo II* kommer man också att älska tillägget, om inte annat så för känslan av att ge hela berättelsen det slut som den förtjänar. Spelet gör det som ett tillägg ska: För historien vidare och ger ett par nya karaktärer att härja runt med i en härlig ny värld. Så om man gillar rollspel är de 259 kronorna ganska väl använda.



FÄRDIGHETER En assasin är ett slagkraftigt vapen, när hon har lärt sig de rätta färdigheterna. Men det kräver tid och tålamod.

DOMEN

DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Rekommenderas** 450 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✔

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8k

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

Baldurs Gate 2
Lysande, helt enkelt lysande. Alla de vildaste Dungeons & Dragons-drömmarna får liv.

Vampire: The Masquerade
Fantastiskt lyckad handling, grafik och väl genomförd dyster stämning. Lite besvärlig styrning under striderna.

Diablo II: Lord of Destruction
Gör precis det man kan förvänta sig av ett tillägg till det bäst säljande rollspelet hittills.

Gauntlet
Har nått pensionsåldern rent tekniskt. Men det är faktiskt fortfarande tal om ett ganska utmärkt spel.

PLUS & MINUS

\+ Två intressanta nya karaktärer med många färdigheter och egenskaper.

\+ En rad små välkomna justeringar av gameplay och menysystem.

\+ Diablo-fans kommer utan problem att känna sig som hemma ...

− ... men räcker det här verkligen för ett tilläggspaket?

− Innehåller ingen betydande grad av kreativt nytänkande.

− Du kan inte köra det nya kapitlet förrän du har genomfört *Diablo II*.

BETYG

Diablo II: Lord of Destruction gör precis vad det ska, och inte mer. Den utökar den kända Diablo-världen med ett nytt land, ett par nya karaktärer och en rad nya utmaningar, men bjuder inte på någon större spelrevolution.

7

■ Producent: **Microsoft** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **549 kr** ■ **www.microsoft.com/sverige/products/games/**

TRAIN SIMULATOR

GENRE Simulation

STATISTIK

Kör några av världens mest berömda tåg på verkliga sträckor överallt i världen.

- 43 scenarier
- 7 tåg
- 6 rutter
- 3 speltyper
- Är det ett spel?

HOW LOW CAN YOU GO?

266 MHz PII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Detta är absolut minimum, och på en 266:a är detaljgraden inte så hög. Du kan justera detaljer med ett steglöst reglage, och spelet kan köras i en upplösning av 640 x 480, men vi rekommenderar 64 MB RAM och 16 MB 3D-kort för att du ska kunna njuta av spelet.



FÖRSTA KLASS Om du vill ta en paus så byt kamera och ta en titt in i första klass. Här finns inte en enda passagerare ...

Få en komplett modelljärnväg på datorn för futtiga 549 kr.



ORANGE DRAGDJUR Det amerikanska Dash 9-lokomotivet är populärt bland entusiaster på grund av sin enorma dragstyrka och lätt igenkännliga orange/gula färg. Lokomotivet är inte det svåraste att köra, men har dock sina egenheter. Du kommer inte en meter utan att först ha läst manualen.

Det fanns en tid när datorspel inte hade något med verkligheten att göra, utan uteslutande gick ut på att underhålla. Den tiden är förbi. *Microsoft Train Simulator* är så nära verkligheten att vi inte riktigt vet om man kan kalla det för ett spel.

Av Jon Brown

De sju tågen i *Train Simulator* drivs av elektricitet, ånga eller diesel. Varje tåg hör till en rutt som det trafikerar eller har trafikerat i verkligheten. Ånglokomotivet Flying Scotsman kör från Settle till Carlisle i Skottland, det elektriska Acela HHP kör från Philadelphia till Washington, medan de elektriska 2000 LSE och 7000 LSE kör i Tokyo. Det kraftiga diesellokomotivet Dash 9 kör på en sträcka i amerikanska mellanvästern, det gamla ånglokomotivet Gölsdolf 380 drar Orientexpressen, och pendeltåget KIHA 31 kör i Tokyo.



FÖRARMILJÖN Det finns rikligt med instrument och signaler att hålla ögonen på, så 98 procent av spelet ses från denna kameravinkel.

Train Simulator är utfört med en pedantisk detaljgrad. Här finns kilometer efter kilometer av autentiskt återskapade landskap, berg och städer, och naturligtvis är lokomotiv och tågvagnar återgivna med stor noggrannhet. Ljudet av dieselmotorer, inbromsningar och ånga som släpps ut fantastiskt. Utvecklarna bakom spelet har rest världen runt för att spela in ljudet av olika tåg och sedan lagt in dem i spelet. Man har t ex monterat mikrofoner framför, vid sidan av och inuti förarhytten på det verkliga ånglokomotivet Flying Scotsman och sedan spelat in medan ångpannan värms upp, under start, vid full gas, när ångvisslan tjuter och när bromsarna gnisslar.

Simulation värd en 9:a

Om *Train Simulator* var en simulation skulle vi ge det betyget 9 och ett Gold Award – men det får det inte. Det är nämligen också ett *spel*, och spelets gameplay är en liten besvikelse.

Som i kusinen *Flight Simulator* kommer det under kommande månader att dyka upp en ändlös rad av banor, länder, landskap och järnvägssträckor på spelets fanhemsidor. Dessa kan laddas hem och importeras i spelet, så inom kort kommer du troligen att kunna köra X2000 mellan Stockholm och Göteborg om du skulle vilja. Spelets livstid blir lång, och den medföljande editorn där man kan skapa egna tåg och järnvägar ger en bra variation.

Kör gods eller passagerare

Här finns ett par ansatser till uppdrag utöver att köra tåget – det har inträffat ett jordskalv, och jaha, det blir svårt att hålla tidtabellen – men det blir bara ansatser.

De 43 scenarierna är uppdelade i två kategorier: Gods och passagerare. Det sistnämnda är mest intressant, för här får du en stram körplan och massor av (osynliga) passagerare som ska från A till B. Det svåraste är att köra in tåget till perrongen så att du varken stannar för tidigt eller för sent – det kan jämföras med att landa en jumbojet i *Flight Simulator*, vilket inte är lätt. Det är inte tillåtet att backa på spåret (även om det *faktiskt* går), och passagerarna ska helst ha 30 sekunder på sig att komma på och av tåget. Det krävs inte mycket fummel innan du ligger efter tidsplanen.

Låter det tråkigt? Det är det inte, för man kör inte tåget med bara piltangenterna, ånej, vi talar om 8-10 funktioner som ska övervägas och skötas om samtidigt. Samma

LOKOMOTIV

Train Simulator utbildar dig till lokförare på sju verkliga lok:

KIHA 31
Maxfart: 95 km/h
Vikt: 30 ton
Fakta: Automatiska luftbromsar.

GÖLSDOLF SERIES 380
Maxfart: 70 km/h
Vikt: 142 ton
Fakta: 29 500 liter vatten.

DASH 9
Maxfart: 119 km/h
Vikt: 190,5 ton
Fakta: Populärt dragdjur från USA:s mellanvästern.

ACELA HHP-8
Maxfart: 265 km/h
Vikt: 100,7 tons
Fakta: Kan återanvända energin från inbromsningar.

FLYING SCOTSMAN
Maxfart: 161 km/h
Vikt: 155 ton
Fakta: Det är mycket svårt att få igång det.

2000 SERIES
Maxfart: 100 km/h
Vikt: 85 ton
Fakta: Elektrisk motorvagn med 3 750 hk.

7000 LSE
Maxfart: 110 km/h
Vikt: 101 ton
Fakta: Elektrisk motorvagn med 16 x 140 kW-elmotorer.



MÖTE I SKOTTLAND Två ånglok av typen Flying Scotsman möts på en sträcka i de skotska högländerna. Det kräver tid och energi att få angloken att köra, så det ger stor tillfredsställelse när det lyckas. Ljudet är taget från de verkliga tågen och är fenomenalt bra.

Order poppar upp på din skärm som text. Vad ska det vara bra för? Det borde ha varit en riktig radio.

engagemang är svårt att få fram när du ska köra ett godståg. Uppgiften är här att transportera gods mellan stationer och städer och till- och frånkoppla vagnar på rätt stickspår. Det är inte så enkelt som det låter, för de många spåren kan vara en djungel att hitta bland, och samtidigt ska du hålla en konstant fart, se till att inte överskrida några hastighetsgränser och dessutom hinna reagera på nya order. Dina order kommer som en text som poppar upp på skärmen – vad ska det vara bra för? Det borde ha varit en riktig radio, när nu resten av ljudet i spelet är så imponerande.

Vi saknar lite motivation

Efter varje uppdrag får du en kort utvärdering av din prestation, eventuella överträdelser av regler, hur många gånger du har gjort passagerarna nervösa genom att bromsa som en dåre, samt hur bra du har hållit tidtabellen. Vi saknar ett system där du går från elev till fullt utbildad lokförare, eller någon annan form av ranking, så att det skulle vara en utmaning att bli bättre. Detta enkla tillägg till spelets gameplay skulle vara välkommet.

Varje tåg presenteras med en interaktiv och pedagogisk träningssession, där du lär dig det grundläggande samt att hantera de viktigaste kontrollerna. Även om du börjar med ett elektriskt tåg, som är det klart lättaste att köra, så klarar du dig inte utan att noga studera manualen ... som är på 91 sidor.

Microsoft Train Simulator är en nischprodukt som varmt kan rekommenderas till alla järnvägsfreaks.

DOMEN

MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

TEKNIK
- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Lyd** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - Internet -
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 2 ■ Minimum modem: -

INGEN MULTIPLAYER

KONKURRENTER

■ Microsoft Flight Simulator 2000
Komplex, detaljerad och realistisk civil flygsimulator med hårresande systemkrav. Flyg runt världen utan att skjuta ned något.

■ Microsoft Train Simulator
Genomgående hög och väl genomförd kvalitet, men av naturliga skäl är spelets gameplay något enformigt.

■ Flight Unlimited 3
Det finns både underhållande gameplay och ultrarealistiska omgivningar i denna civila flygsimulator.

■ Railroad Tycoon 2
Bygg upp ett järnvägsimperium från grunden, lägg räls och projektera nya sträckningar i denna strategiska klassiker.

PLUS & MINUS

+ Exakt modellerade tåg, vackra landskap och imponerande ljud.
+ Utmanande uppgifter som ger stor tillfredsställelse.
+ Bra editor som du kan designa tåg järnvägssträckor med.
- Ingen anledning att spela de enskilda uppdragen mer än en gång.
- Ditt tålamod prövas när man bara får köra i 25 km/h
- Det är inte särskilt spännande att köra godståg.

BETYG

Train Simulator är ett väl genomfört datorspel av hög kvalitet som vänder sig till folk som har, eller alltid velat ha, en modelljärnväg. Den utmärkta editorn och långa livslängden höjer betyget.

7

■ Producent: **In house (Microsoft)** ■ Utgivare: **Microsoft, 08-752 56 00** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.microsoft.com/games/mechcommander2**

ROBOTAR

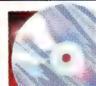


Din uppgift som mech commander är enkel. Du ska utdela order, hålla dina trupper vid liv och besegra fienden. Fast det skadar inte heller att spränga allt man ser i luften. I *Mechcommander 2*, den senaste realtidsjuvelen från Microsoft, står den politiska situationen i gengäld i skarp kontrast till spelets enkla gameplay.

Av Darren Evans

Tre starka fraktioner kämpar om "lebensraum" i ett geografiskt område kallat Chaos March. Det är en skoningslöst blodig kamp, och du är inget annat än ett redskap i händerna på dem som har råd att betala för dina talanger som ledare för en grupp legosoldater. Men livet som redskap är inte tråkigt i det här spelet, för pengar och utmaningar väntar om du gör dina arbetsgivare nöjda.

Spelet kan lätt förväxlas med ett annat Microsoft-spel – *Mechwarrior* – som testade ditt avtryckarfinger till det yttersta med action i förstaperson, men *Mechcommander 2* är en helt annan typ av spel, nämligen ett realtidsstrategispel med välkänd taktisk manövrering. Fans av det ursprungliga *Mechcommander* kommer kanske ihåg de nyskapande gameplay-element som det introducerade på realtidsscenen när det släpptes 1998. Dina mech-piloter



FINNS PÅ CD:N

Videon från *Mech Commander 2* finns på *incite*-CD:n.

STATISTIK

Trampa runt och spräng saker i luften hela dagen. Kan man tillbringa sin tid på ett bättre sätt?

- 16 enorma och dödliga robotar
- 3D-universum
- 10 meter höga maskiner
- 8 spelare
- Du drömmer om att trampa på taskiga typer med en mech



AKTA LEMMARNA! Dina mechar ser skinande nylackerade ut när du går i strid för första gången, men så snart missiler och laserstrålar börjar att vina genom luften får du användning för en repair truck för att fixa bucklor och sprängda lemmar.

I MASSOR

GENRE Strategi



NAVIGATION På skärmen i vänstra hörnet kan du orientera dig i terrängen.

samlade erfarenhet under spelets gång, vilket tvingade dig att hålla dem vid liv till senare uppdrag. Dina förlorade strider, samt vilka enheter du erövrade av fienden, fick betydelse för senare uppdrag, och den fantastiska grafiken (som dock var i 2D) var rent ögongodis.

ÅTERUPPSTÅNDNA MECHS

Det har gått tre år, och alla de häftiga inslag som gjorde *Mechcommander* till ett starkt spel, kan nu återfinnas i *Mechcommander 2,* tillsammans med en solid samling förbättringar. Den mest uppseendeväckande skillnaden är de nya enheterna och kartorna i 3D. Men utvecklarna har inte hoppat på 3D-vagnen utan anledning. Redan från det första uppdraget hittar man nya, smarta och intuitiva taktiker som vävts in i spelets gameplay, som bara kan finnas i ett väl utvecklat 3D-universum.

Ta bara "line of sight"-funktionen. Det är en obarmhärtig sanning i verklighetens konflikter, att man inte kan träffa det man inte kan se. Således kan dina mechar i detta spel inte heller träffa enheter som står dolda bakom en kulle, oavsett hur mycket tungt och träffsäkert krigsmaterial du bär omkring på. Detta problem kan man naturligtvis kringgå med verklighetens elektroniska utrustning. I *Mech-commander 2* har du spanare och elektroniska sensorer till ditt förfogande, vilka kan fungera som ögon för en mech med långdistansvapen. Man kan naturligtvis också utnyttja terrängen till sin fördel. Genom att uppsöka de höga punkterna på banan ökar man sina enheters synfält – och även vapnens räckvidd. Man har inte spelat länge innan man i början av varje uppdrag använder den helt fria kameran till att spana runt i terrängen efter de höga punkterna, så att man får goda chanser att genomföra en plan och en taktik med största möjliga effektivitet. Precis som man skulle göra i ett verkligt krig. Och denna "line of sight"-lag gäller naturligtvis också



PÅ VÄG MOT STRIDEN Före varje uppdrag får du en videobriefing från de (oftast) skrupelfria människor som betalar för dina tjänster.



ZOOMA UT TILL ÖVERBLICK Vid vissa tillfällen är en bra överblick över slagfältet avgörande för planläggningen av din kampanj. Då är zoomfunktionen bra att ha.



HÅLL ETT ÖGA PÅ SKADORNA Var och en av dina mechar har 12 skadepunkter, som var och en har en färgkod som du ska hålla ögonen på.



HÖJDFÖRDEL Om du står uppe på en kulle ökar du inte bara ditt synfält utan även dina vapens räckvidd.

för din datorstyrda motståndare, så du kan utnyttja "blinda punkter" på banan till att (förhoppningsvis) smyga dig osedd fram mot fienden.

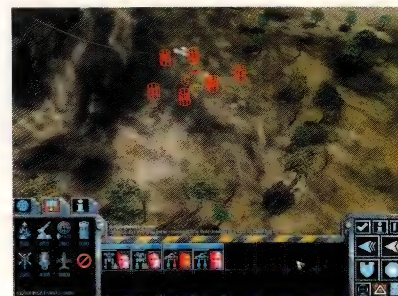
MISSION POSSIBLE

Före varje uppdrag blir du informerad av en underrättelseofficer via video. Därefter ska du förbereda din styrka för strid. Du väljer vilka mechar du ska använda, och vilka som ska vara piloter på dem. Du kan också inställa dig i Mech Bay , där du kan utrusta varje enhet med en skräddarsydd arsenal av vapen. Det är normalt en bra idé att ha en blandning av vapen med kort och lång räckvidd.

Därefter ska du välja piloter. Varje pilot har två förmågor, som pilot och som skytt. Efter varje framgångsrikt uppdrag blir deras prestationer bedömda, och deras förmågor ändras. Ju längre man kommer in i spelet, desto mer värdefulla blir duktiga och erfarna piloter, så att man till sist kan få en klump i halsen när man mister en pilot som har tjänstgjort väl. Man blir nästan en form av hönsmamma för sina piloter! Under striderna kan du tillkalla en lång rad understödsenheter, såsom luftanfall, stationärt artilleri, reparationsenheter och minutläggare. Var och en av dessa kostar ett antal resource points, och eftersom dessa inte finns i obegränsat antal måste man överväga noga hur man ska använda dem. Antalet resource points ser i början av ett uppdrag ganska litet ut, men ofta kan man på olika ställen på kartan stjäla poäng från fienden genom att erövra hans resource-baser.



NÄRSTRID Närbilder använder man sällan i *Mechcommander 2*. Man tappar överblicken.



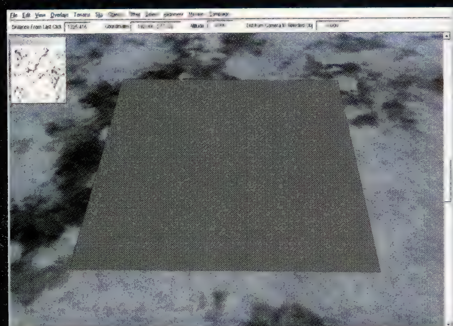
BOMBA BASEN Understödsenheter som flygplan gör att du kan träffa mål på stora avstånd.

EN BIROLL

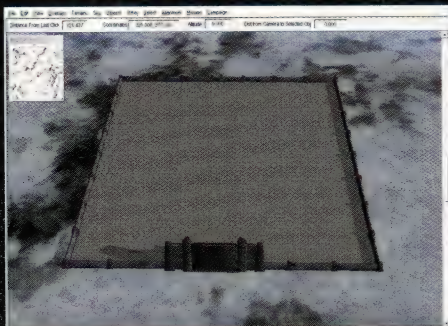
Den omfattande handboken kan få en handbok för en flygsimulator att likna en bilderbok, och *Mechcommander 2* är inte heller ett spel som man direkt kan bemästra. Lyckligtvis finns det många goda råd att hämta i spelets tutorial, som täcker allt från spelets gränssnitt till de enskilda mecharnas

PRAON BYGGER EN BANA

MECHCOMMANDER 2 INNEHÅLLER EN BRA MISSION EDITOR, SOM ÄR LÄTT ATT ANVÄNDA. FÖR ATT ILLUSTRERA DETTA TOG VI VÅR PRAO-ELEV OCH TVINGADE HONOM ATT BYGGA EN BANA.



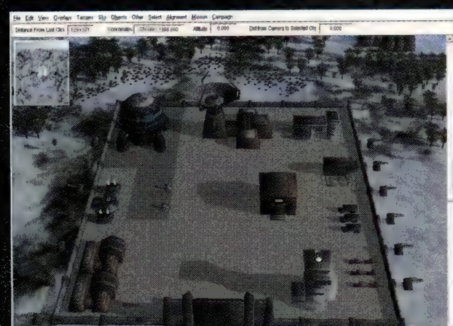
STEG 1 PRAO:n överraskar oss genom att direkt slänga ut en klump cement som fundament. ,"Utan fundament blir jorden geggig när alla de tunga mecharna trampar runt," förklarar han. "Who cares?" ropar vi.



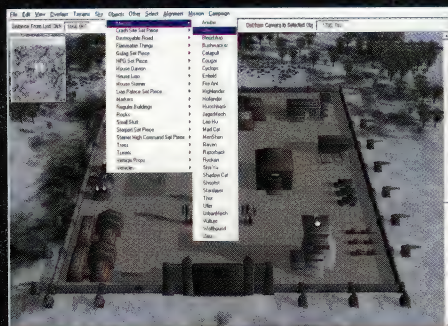
STEG 2 PRAO:n ska fylla basen med dyr utrustning, så vi föreslår att han bygger en skyddande mur, så att den inte blir sliten i stycken av fiendens artilleri. "Det hade jag inte tänkt på, är de verkligen så våldsamma?" frågar han (naivt).



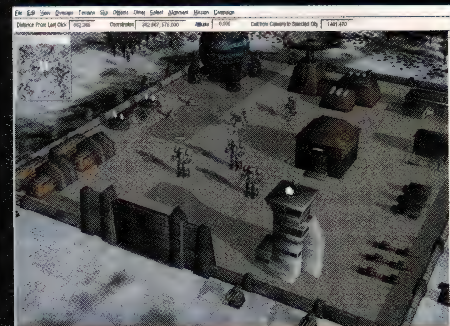
STEG 3 Nu händer det saker. PRAO:n har placerat några häftiga byggnader inne på basen, och han har till och med anlagt ett smart system med kanontorn. Djupt nere i hans själ gömmer sig ändå en krigare! Vi klappar honom på huvudet.



STEG 4 PRAO:ns feminina sida slår ut som en blomma och förstör allt! Han säger att några träd och buskar skulle få det hela att se "finare ut". ,"Jag har sett trädgårdsprogrammen på TV," förklarar han. Vad snackar han om?!



STEG 5 Det mesta av arbetet är gjort. Vi slänger bort PRAO:n från stolen med ett fast grepp i nackskinnet och säger till honom att brygga lite kaffe, snabbt som bara den. Så kan vi själva placera våra brutala mechar runt basen.



STEG 6 Med en färsk kopp kaffe i händerna använder vi den läckra kamerafunktionen för att segla runt och titta på vår skapelse. Den ser ju strålande ut. Någonstans sitter PRAO:n och gråter, medan krigarna gör sig klara att gå i strid ...

HOW LOW CAN YOU GO?

450 MHz PIII
32MB RAM
16 MB 3D-kort

I princip kan du köra *Mechcommander 2* utan 3D-kort, men det vill du inte göra om du inte har en Pentium eller Athlon med en 1 GHz-processor eller snabbare. Du kan spela utan skugg-effekter och se till att din hårddisk är optimerad genom att använda defrag-menteringsverktygen i Windows.



ANFALL ÄR BÄSTA FÖRSVAR Om du blir anfallen med långdistansvapen bör du anfalla fienden och utnyttja att långdistansvapen är dåliga i närstrid.



ERÖVRING Om du erövrar en fientlig kanonställning kan du skratta medan fienden blir tillintetgjord av sina egna vapen.

möjligheter och hur man erövrar fientliga enheter. "Vad kan det vara för svårt med det?", undrar du kanske.

När dammet lägger sig och uppdraget är väl genomfört kan du bli belönad med fientliga mechar och vapen, som du kan reparera och använda under kommande uppdrag. Alla mechar, inklusive dina egna, har mer än 12 olika områden på "kroppen", som kan skadas, och en färgkod visar hur illa det är. Alla dessa detaljer, och den höga graden av taktisk utmaning, gör detta spel överlägset i jämförelse med de flesta andra realtidsstrategispel. Men givetvis: Inget är perfekt, och *Mechcommander 2* innehåller också några småfel. Värst är att mecharna inte har möjlighet att gå i formation. Detta var ett problem som alla som spelade det första spelet lade märke till, och ändå har man inte gjort något åt det. Resultatet är att de snabbaste (och svagaste) av dina enheter anländer först till slagfältet och ofta får sin blanka metallröv sparkad i småbitar av fienden, medan de starkaste enheterna andfådda försöker att nå fram i tid. Mycket frustrerande! Kontrollen av dina enheter har förbättrats en smula i förhållande till originalet med introduktionen av waypoints, men det överskuggas av problem med att använda själva systemet. Gränssnittet före ett uppdrag är också en smula klumpigt utformat. När du modifierar dina mechar går det inte att scrolla igenom dem, så att man snabbt kan göra småjusteringer för dem allihop. Man måste välja en mech, gå in i Mech Bay, modifiera, gå ut ur Mech Bay igen, välja en ny mech osv. En enkel "next/previous"-knapp hade kunnat avhjälpa problemet.

Men låt oss inte uppehålla oss för länge vid spelets dåliga sidor, för *Mechcommander 2* är sammantaget ett välbalanserat, underhållande och krävande spel. Låt detta fängslande spel tända den låga som du en gång hade brinnande för realtidsstrategi. Det är nästan så att man kan känna lukten av kvalitet på långt håll, och du kommer garanterat att återvända till spelet många gånger för att leka robotar mot robotar.



VÄLJ EN PILOT Du blir som en hönsmamma för dina piloter, för de erfarna är ovärderliga.



FÖR HE.....! En av dina mechar blir träffad av en fientlig enhet som skjuter överraskande bra. Då är det bara till att fälla en tår.

DOMEN

MECH COMMANDER 2

TEKNIK

Minimum	450 MHz Pentium II 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz Pentium II 128 MB RAM 32 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
Ljud	EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 16 Internet - 16
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: - 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Earth 2150
Utan tvivel det bästa strategispelet som gjorts under senare år. Om du inte har det kan du kanske hitta det till extrapris.

Mechcommander 2
Vi har spelat alldeles för många realtidsstrategispel genom tiderna, men detta kan alltså få oss att komma tillbaka efter mer.

Z: Steel Soldiers
Ännu en strålande runda robotkrig, som dock inte utspelas i lika stor skala som i *Mech Commander 2.*

Red Alert 2
Command & Conquer-serien kör vidare i samma gamla spår, men detta spel är definitivt värt att spela.

PLUS & MINUS

+ Spelets nya 3D-universum medför ett förbättrat gameplay.
+ Resurssystemet är både realistiskt och meningsfullt.
+ Piloternas individuella styrka och erfarenhet ger ytterligare djup.
+ Spelets gameplay är optimerat så att det hela tiden är utmanande.
- Mecharna kan inte röra sig i formation.
- Användargränssnittet för ändring av mecharna är klumpigt gjord.

BETYG

Ett supercoolt realtidsstrategispel i ett nytt 3D-universum som förbättrar spelets gameplay. Till skillnad från många andra spel i genren som vi har spelat genom tiderna, kan detta få oss att komma tillbaka efter mer.

8

■ Producent: **Black Isle Studios** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **249 kr** ■ **www.interplay.com/bg2throne**

BALDUR ÄR TILLBAKA PÅ TRONEN

GENRE Rollspel



Ta fram svärd och rustning, damma av din spell book och gör dig klar att **OFFRA DIN NATTSÖMN FRAMFÖR SKÄRMEN**

STATISTIK

Samla dina stridskamrater omkring dig igen, och kasta dig ut på sista etappen av Baldur's Gate-sagan.

- 1 ny dungeon
- 1 nytt land
- 40-50 timmars speltid
- 1 riktigt bra tillägg till ett riktigt bra spel.

***Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal* är det sista avsnittet i det som har varit en av de mest lyckade rollspelsserierna någon sin. Frågan är bara om det senaste tillägget lever upp till seriens höga standard.**

Av Scott Montgomery

Svaret blir ett högt och rungande ja! Tillägget börjar kort efter *Baldur's Gate 2* slutade. Du visste redan att du är guden Bhaals avkomma, men efter hand står det klart att gamle Bhaal var en lysten gammal häradsbetäckare, som besökt många sköna jungfrurs sängkammare. Hans avkommor börjar därför att dyka upp i stort antal, fast beslutna att uppfylla den gamla profetian och överta Bhaals tron.

Du är visserligen (naturligtvis) den mest framstående kandidaten, men du måste ändå besegra dina släktingar om du ska få sätta dig på tronen.

Riktiga vänner

Alla dina vänner från det föregående kapitlet är med igen, även om du måste skicka bud efter dem först. Det sker dock snabbt, så du är i stort sett omgiven av välkända ansikten redan i början av tillägget.

Eftersom *Throne of Bhaal* är tänkt som det avslutande kapitlet är karaktärerna i din grupp också ganska väl utvecklade när det gäller erfarenhet och färdigheter. För att kompensera för detta har spelets svårighetsgrad samtidigt skruvats upp ett snäpp, vilket betyder att du måste ha riktigt bra koll på alla de många menyerna för att kunna hitta rätt spell vid rätt tidpunkt, och undvika att gå en smärtsam död till mötes. På så vis har producenterna från Black Isle och Bioware också försäkrat sig om att man inte lutar sig tillbaka med känslan av att det bara är frågan om ett enkelt uppkok på originalet, utan i stället en rad nya och ovanligt krävande prövningar.

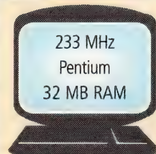


INREDNING Det har också givits plats för lite new age-design i *Throne of Bhaal.*

Massor av plats

Rent geografiskt har det gjorts plats för ett par enorma nya landskap. Det

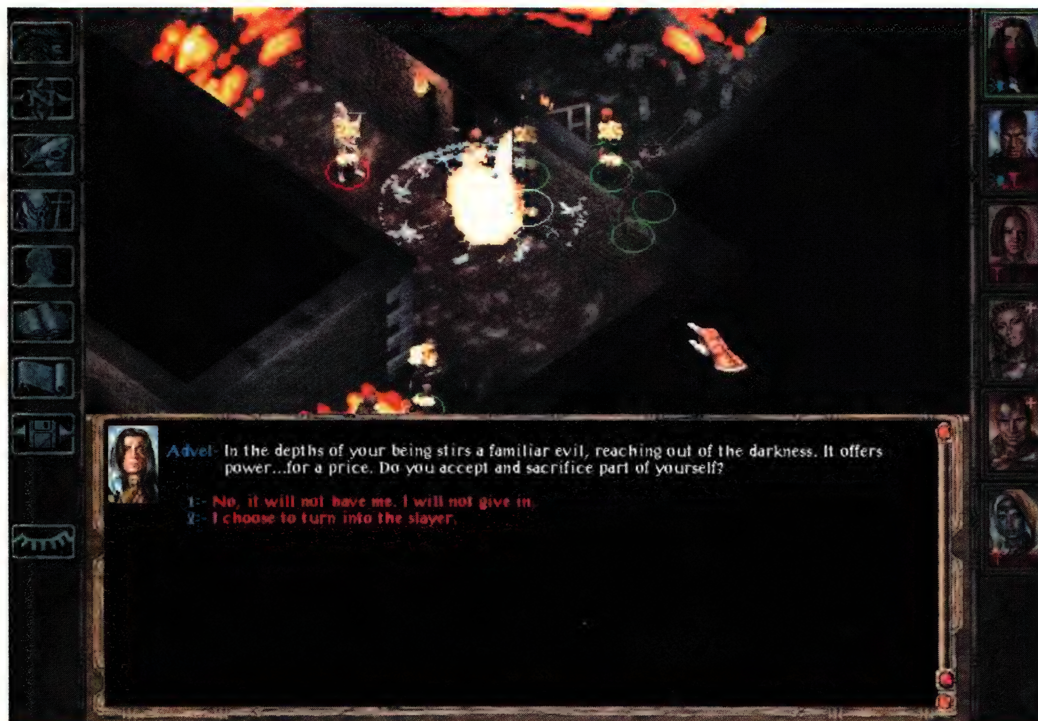
HOW LOW CAN YOU GO?



Spelets automatiska konfiguration fungerar fint och väljer de inställningar som är bäst för just din PC. Du kan också välja att prova dig fram.



ÖH, GODDAG! De gröna jättarna är inte så nöjda med att en flock hjärndöda äventyrare har stövlat rätt in i deras hem. Och för att demonstrera sitt förakt gör de sig klara för att spöa upp besökarna ordentligt. Det är visst dags att be dina vältränade karaktärer att kasta ett par välriktade spells på de griniga mastodonterna.



DEN INRE SKITSTÖVELN Som Bhaals avkomma bär du på ett odjur inom dig. När du känner dig trängd kan du därför välja att förändra dig till den grymma Slayer – ett fruktansvärt väsen med enorma krafter och stridsegenskaper.

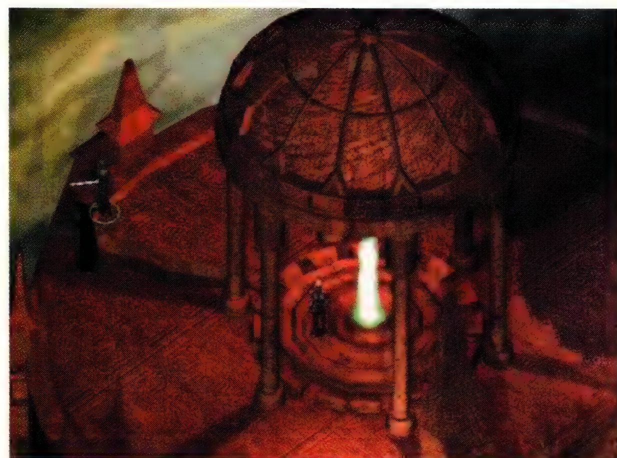
ena är den jättestora grottan som kallas "Watcher's Keep" och hänger samman med en av banorna från *Baldur's Gate 2*, och det andra är det helt nya landet "Tethyr".

Grafiken är generellt sett fantastiskt vacker och fylld med imponerande effekter, som speciellt kommer till sin rätt vid den maximala skärmupplösningen på 800 x 600. Det går att välja ännu högre upplösningar som inte stöds, men om du inte spelar på en skärm stor som en bioduk blir detaljerna så små att det är svårt att följa med i händelserna i spelet.

Musiken, stämningen och rösterna fungerar lika fantastiskt i *Throne of Bhaal* som de gjorde i *Baldur's Gate 2*, vilket sammantaget hjälper till att skapa en fängslande och helgjuten spelmiljö. Och ännu viktigare är det utvecklarna på Bioware har lyckats att behålla tempot i berättelsen från föregångaren, så att du aldrig behöver få känslan av att spelet bara går på tomgång.

Musik, stämning och röster fungerar lika fantastiskt i *Throne of Bhaal* som det gjorde i *Baldur's Gate 2*.

Det är alltså på alla sätt frågan om en otroligt lyckad avslutning på det möjligen bästa fantasy-rollspelet hittills. *Throne of Bhaal* är helt enkelt ett måste för alla rollspelsfans med ett minimum av självrespekt. Köp det!



DESIGNERDRÖM Arkitekturen är liksom i föregångaren både flott och varierad och hjälper till med den äventyrliga stämningen.

PÅ RUNDTUR I ROLLSPELSLANDET MED CHARLOTTE PERMELL



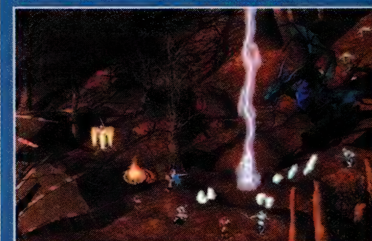
Mitt i Naturen gör en djupdykning i *Throne of Bhaal*



Först hittade vi några daggmaskar nere i de mörka gångarna ...



... sedan studerade vi stadsmiljöer och kullerstensbelagda gator ...



... till sist besökte vi den förbjudna skogen och bjöd upp till drakdans.

DOMEN

BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL

TEKNIK
- **Minimum** 233 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

■ Baldur's Gate 2
Spelet som satte en ny standard för hur bra ett rollspel kan vara. Fängslande handling och välbalanserat gameplay.

■ Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal
Ett tillägg av ovanligt hög kvalitet. En värdig avslutning på den utmärkta Baldur's Gate-serien.

■ Diablo II
Ett extremt vanebildande hack'n'slash-rollspel, som också nyligen har fått sitt eget tillägg.

■ Icewind Dale
Ännu ett bra rollspel från skaparna av *Baldur's Gate*. Bygger på spelmotorn från det första Baldur's Gate-spelet.

PLUS & MINUS

- \+ Flera helt nya och mycket stora områden att utforska.
- \+ Ännu mer avancerade karaktärer och magiska besvärjelser.
- \+ Grafik och ljud håller samma höga standard som föregångaren.
- \+ Utmanande gameplay, trots de avancerade spelarkaraktärerna.
- – Multiplayer fungerar bara när alla deltagare har installerat tillägget.
- – Det är avslutningen på hela Baldur's Gate-sagan.

BETYG

I jämförelse med t ex tillägget till *Diablo II*, som vi recenserar på annan plats i tidningen, är *Throne of Bhaal* ett lyckat exempel på hur ett tillägg ska göras. Massor av fina rollspelsupplevelser.

9

■ Producent: **Ubi Soft** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **ca 420 kr** ■ **www.ubisoft.co.uk**

ADOPTERA EN DRAKE

GENRE **Adventure**

Böckernas äventyrsvärld får liv i **DRAGONRIDERS.** Ett äventyrsspel som tar det lite lugnt

Författaren Anne McCaffreys fantasy-romaner om landet Pern har nu kommit till del 16, och sålt i stort antal över hela världen. Därför är det inte speciellt överraskande att den drakfyllda världen nu också får sitt eget äventyrsspel, och dessutom ett ganska bra sådant.

Av Craig Vaughan

För de oinvigda är Pern ett feodalt land, där drakar och människor lever tillsammans i fredligt samförstånd. Drakarna förstör det giftiga nedfall som annars skulle döda människorna, som så i gengäld sköter om sina fjälliga vänner från födsel till död och tilldelar dem en ryttare var, som följer dem på resan genom livet.

I *DragonRiders* har hjälten, D'kor, fått den fredliga uppgiften att hitta en passande livskamrat till en ung drake. Men de politiska intrigerna växer, eftersom man ska utse efterföljaren till byns just avlidne äldste. Eftersom D'kor samtidigt uppenbarligen är en duktig problemlösare och konstant blir tilldelad små uppgifter som kurir, barnvakt, kartritare och kock finns det mycket att stå i. Efter hand som uppgifterna blir lösta växer D'kors färdigheter inom områden som kunskap, rykte och rå muskelstyrka, medan han upptäcker den verkliga orsaken till problemen i Pern.

Grafikmässigt ser Pern härligt ut, även om den filmaktiga kameraföringen kan verka lite förvirrande ibland och, tillsammans med en halvdålig synkronisering av röster och munrörelser, förstör lite av den i övrigt spännande stämningen.

Liksom i t ex *Outcast* går det mesta av tiden åt till att prata med de andra karaktärerna och samla in information i utbyte mot utförda tjänster. Gåtorna är många, men sällan så krävande att man kör fast i dem, och de få slagsmålen finns med mer som en välkommen omväxling än för att driva handlingen framåt – i Pern är diplomatin mäktigare än svärdet.

Spelet är fyllt med lyckad och vacker orkestermusik, som passar perfekt till det lugna tempot. Menysystemet är enkelt att hitta i, och handlingen blir mer och mer fängslande ju längre man kommer. Äventyrsfans kommer att finna sig tillrätta i den linjära uppbyggnaden och kommer säkert att ha mycket nöje av de många timmarnas rundresa i Pern, speciellt om man redan känner till McCaffreys böcker. Andra kan finna tempot långsamt och dialogen aningen invecklad.



HJÄLPSAMMA BESTAR | Pern är luften fylld med drakar som hjälper till med att hålla mänskligheten vid liv i de gyllene, men farliga landskapen.



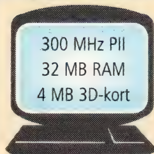
ETT RIKTIGT ÄVENTYR Uppdragen omfattar både mentala och fysiska prövningar, så se till att hålla både kropp och själ i form.

STATISTIK

Ge dig ut på en vacker fantasiresa in i en värld skapad av författaren Anne Macaffrey, där du kommer i kontakt med hundratals karaktärer medan du försöker att rädda landet Pern från undergång.

- 25 timmar speltid
- 4 kapitel fyllda med äventyr
- 120 snygga platser
- 250 karaktärer att kommunicera med
- 35 000 ord dialog
- Glöm inte att utfodra din drake

HOW LOW CAN YOU GO?



I *DragonRiders* kan du justera skärmupplösningen och grafikdetaljerna åt alla håll och kanter. Ändå ställer spelet ganska höga krav på din PC om du ska ha en någorlunda hyfsad spelupplevelse.

DOMEN

DRAGONRIDERS

TEKNIK

- **Minimum** 300 MHz Pentium II 32 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SBLive!) ✓ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG ■

KONKURRENTER

Little Big Adventure 2
Ett franskt äventyrsspel som utspelas i en bisarr och surrealistisk värld. Bra handling och fantastiska actionsekvenser.

Outcast
Ett spel som det tar lite tid att finna sig till rätta i, men för de tålmodiga är det upplagt för en otrolig resa genom landet Adelpha.

DragonRiders
Bra handling och generellt sett mycket fin grafik, som dock till viss del förstörs av den dåliga kamerastyrningen. Ett bra äventyr.

Heretic 2
Det finns svärd och magi i långa banor i detta spel, med en riktig Lara Croft-wannabe som hjältinna.

PLUS & MINUS

\+ Landet Pern är gjort i samma stil som i äventyrsböckerna.

\+ Det finns massor av lömska intriger och diplomatiska utmaningar.

\+ Menystyrningen är enkel att lära sig och att använda.

\+ Det är bra variation på de gåtor och uppgifter som ska lösas.

– Speltempo och dialog kan ibland verka lite långsamma.

– Kass kamerastyrning och ett par andra småbuggar irriterar.

BETYG

Trots problem med kamerastyrningen och ett par andra småfel är *DragonRiders* ett bra erbjudande till adventurefans som kan vänja sig vid det mycket lugna speltempot och de många långa samtalen.

7

■ Producent: **SSI** ■ Utgivare: **PAN Interactive, 08-597 962 50** ■ Pris: **ca 400 kr** ■ **www.3do.com**

MEDELMÅTTIG YXACTION

GENRE Action

STATISTIK

Välbekant action i medeltida omgivningar. Massor av action, men inget nytänkande.

- 30 monster
- 20 banor
- Mer än 20 olika vapen
- 6 olika spelbara karaktärer
- 4 multiplayer-speltyper

Det är **COUNTER-STRIKE MED SVÄRD,** men det är inte särskilt bra

Rollspelsfans är ett krävande släkte, så när det offentliggjordes att nästa spel i den populära Might & Magic-serien skulle bli ett 3D-skjutaspel utan rollspelselement hördes många högljudda protester.

Av Darren Evans

Men bråket var utan verklighetsanknytning. För *Legends of Might & Magic* är inte det länge efterlängtade *Might & Magic 9*, som fortfarande är under utveckling och nästan helt säkert blir ett renodlat rollspel. *Legends* kan däremot närmast beskrivas som *Counter-Strike* med svärd och magiska trollformler.

Men medan *Counter-Strike* fortfarande är extremt populärt på all världens spelcaféer kommer *Legends* troligtvis att försvinna i glömskans dimmor. Det lagbaserade skjutaspelet bjuder inte på några större nyheter, och kommer därför säkert bara att attrahera Might & Magic-fans som har lust att uppleva sin älskade värld i ett blodigt actiontempo.

Man börjar med att välja grupp, som (eftersom vi befinner oss i magins värld) naturligtvis är antingen god eller ond. Man väljer sin figur, som t ex kan vara antingen krigare eller magiker, och är sedan klar att hugga in på sin motståndare. Båda lagen börjar i sin respektive hemmazon, där man också kan köpa en rad olika föremål som vapen, rustningar och magiska godbitar, innan man går i strid. Det gäller dock att välja med omsorg, eftersom det är stor skillnad på vapnens effektivitet, beroende på vilken figur man har valt. Krigare är experter på avhuggna kroppsdelar och har därför särskild glädje av svärd, yxor och spjut, medan magiker naturligt nog föredrar vapen av det mer magiska slaget. Utöver vapnen har man också andra magiska föremål att ta till. Det kan t ex vara portaler som ögonblickligen transporterar ens figur bort från bekymmer och hem till basen. Eller vad sägs om den så kallade "H.H.G.A."-granaten, som de flesta Monty Python-fans säkert känner igen som "The Holy Handgrenade". Dessutom finns magiska trollformler som gör karaktärerna antingen osynliga eller extra snabba när de tar sig runt på banorna.

De olika speltyperna är i stort sett alla justerade versioner av dem som man känner igen från andra gruppbaserade skjutaspel. Exempelvis är det klassiska "capture the flag" ersatt av det mer riddaraktiga "sword in the stone", där varje lag försöker att få tag på ett svärd som stuckits ned i ett altare och bära det till en särskild mötesplats för att vinna spelet. Bland de andra speltyperna kan t ex nämnas "rescue the princess", där man ska rädda en digital skönhet, och "warlord escape", där en av spelarna påtar sig rollen som trollkarl (warlord), medan hans lagkamrater försöker att beskydda honom under hans flykt. Vår personliga favorit var dock "slay the dragon" (en av spelets få verkligt nya idéer), där lagen tävlar om att först lyckas slå ihjäl en stor och livsfarlig drake.

Legends of Might & Magic är ett medelmåttigt spel som inte bjuder på några större nyheter. Ett av de största felen är bristen på en baneditor, som kunde ha förlängt spelets hållbarhet i förhållande till andra actionspel på marknaden. Men så skulle det alltså inte få bli.



ABRAKADABRA BOM! Du kan använda klassiska vapen som svärd och yxa, eller mer alternativa lösningar som magiska stavar.

HOW LOW CAN YOU GO?



Bra inställningsmöjligheter ändrar inte det faktum att det är ett hardwarekrävande spel.



ELDSPRUTANDE UTMANINGAR "Kill the dragon"-mode är en av de mer underhållande spelformerna i *Legends*. Varje lag ska först leta upp och därefter döda draken, samtidigt som de kämpar inbördes.

DOMEN

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

TEKNIK

- **Minimum** 350 MHz Pentium II 32 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 550 MHz Pentium II 64 MB RAM 32 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 8 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

■ Counter-Strike
Mästaren bland multiplayer-spelen. Du ingår i ett team som antingen kan vara på terroristernas eller antiterroristernas sida.

■ Rune
Spännande actionspel där du styr en skäggig och blodtörstig viking. Massor av extra banor och skins kan laddas hem.

■ Unreal Tournament
En legend bland multiplayer-spelen, och fortfarande ett potent och modernt spel även om det utkom redan 1999.

■ Legends of Might & Magic
Ett misslyckat försök att skapa ett fantasy-multiplayer-spel i stil med *Counter-Strike*.

PLUS & MINUS

+ Karaktärer och monster är både detaljerade och bra animerade.
+ Automatiskt val av lag gör det lätt att komma igång snabbt.
+ Ganska välbalanserat lagspel med bra blandning av karaktärer.
- Bristen på en baneditor är ett mycket stort fel!
- Banorna är hyggliga, men de blir dock snabbt enformiga.
- 3D-motorn har i bland problem med att köra grafiken glidande.

BETYG

Bristen på nytänkande kommer att straffa sig i det långa loppet. Sedan är det också en katastrof att man inte har möjlighet att göra egna banor. Synd, för idéen med ett medeltidsbaserat lagskjutaspel är annars bra.

5

■ Producent: **Sega** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **ca 299 kr** ■ **www.empireinteractive.com**

SKJUT PÅ ALLT SOM RÖR SIG

GENRE Action

STATISTIK

Du behöver inte vara professor i filosofi för att genomföra detta spel. Skjut på allt som rör sig, med undantag av kvinnor, barn och folk med glasögon.

- 12 zombies
- 6 uppdrag
- 5 speltyper
- 2 spelare via LAN

Så är det åter dags att dräpa horder av **ZOMBIES ...**

DreamCast-konsolen är en katastrof för Sega. Tidigare i år stoppade man produktionen eftersom konkurrensen från PlayStation 2 blev för tuff. Sega lovar dock att fortsätta med spelen, och ett av de senaste till DreamCast var actionspelet *House of the Dead 2*. Spelet har kommit i en PC-version, som mot alla odds är väldigt underhållande.

Av Jon Brown

Handlingen är enkel, här följer ett referat: Zombies är otäcka. Usch och fy, riktigt dumma. Du ska utrota dem genom att skjuta deras huvuden, bröstkorgar, armar och ben i bitar, och mycket mer än så behöver du inte veta.

House of the Dead 2 är uppbyggt så att varje nivå kan genomföras med olika rutter (där vissa utvecklats speciellt för PC-versionen). Man får tillgång till rutterna genom att rädda civilpersoner från zombieanfall, och variationen betyder att man spelar spelet igen och igen för att upptäcka nya rutter. Zombierna är riktigt otäcka typer. Lemmar flyger genom luften, huvuden rullar på asfalten och kroppar exploderar – du riskerar att mista intresset för stillsamma realtidsstrategispel när du desperat har fightat dig genom en nivå av *House of the Dead 2*.

Det finns planer på att utveckla en ljuspistol till PC-versionen, men innan dess måste vi nöja oss med att skjuta med musen. Det går bra, men i motsats till det första *House of The Dead*-spelet, där man laddade sitt vapen genom att skjuta i botten av skärmen, kan man nu bara skjuta vilt. Det är lite för enkelt. Ett annat klagomål är att fienderna och nivåerna liknar varandra för mycket. Spelet ser dock bra ut på skärmen, och den grafiska motorn kör det perfekt.

Arkadspel är av naturliga skäl konstruerade så att du kan kasta i en tia i en maskin och spela ett par minuter. Målet är maximal stimulans på kortast möjliga tid, och det är ett problem på PC:n, där man har massor av tid och förväntar sig mer än 6-10 timmars gameplay.

House of the Dead 2 är tillfredsställande, men det är inte i närheten av de magiska 40 timmars gameplay som det minst tar att genomföra ett spel som *Soldier of Fortune* på svårighetsnivån "Hard".

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

House of the Dead 2 är en regelrätt konvertering av ett Dreamcast-spel, så här finns nästan ingen möjlighet att ändra på grafiska inställningar. Är din PC svagare än vårt rekommenderade minimum får du problem.



HEJ FULING Denna herre presenterar sig genom att anfalla skrikande och vifta med en motorsåg över huvudet. Man kan diskutera värdet av konverteringer mellan spelplattformar, men i detta fall finns det bara en lösning: Skjut honom i bitar.



LEVANDE DÖDA ELEKTRIKER Dessa båda zombies har fått tag på metal-armor och hanterar det elektriska vapnet.

DOMEN

HOUSE OF THE DEAD 2

TEKNIK

Minimum	400 MHz PII	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	500 MHz PIII	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✗ Direct3D ✓ 3dfx ✓ OpenGL ✗
Ljud EAX (SBLive!) ✗ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 2 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG **5**

KONKURRENTER

■ Quake 3
Är du ute efter ett tempo- och actionfyllt datorspel där det gäller att skjuta på allt rekommenderar vi gamla goda *Quake 3*.

■ House of the Dead 2
Om man betänker att det är en konversion av ett Dreamcast-spel är resultatet OK. Här finns några timmars häftig shoot'em up.

■ Typing of the Dead
Märklig kusin till *House of the Dead 1*, där vapnen ersatts av ord. Du dödar zombies genom att skriva ord på tangentbordet.

■ Virtua Cop 2
Slapp och halvdålig konversion av det utmärkta Dreamcast-spelet. Glöm allt om detta spel på PC och spela på Dreamcast.

PLUS & MINUS

+ Trogen den ursprungliga Dreamcast-versionen på alla punkter.
+ Ju längre in i spelet du kommer, desto bättre blir det.
+ Effektiv 3D-grafik som fungerar riktigt bra.
- Man ska ha en light gun för att kunna avnjuta spelet fullt ut.
- Variationen i handlingen och scenerna kunde varit större.
- Det tar inte många timmar att genomföra.

BETYG

Allt som var bra med arkadspelen har överförts till PC:n. Sätt dig ned, klicka på New Game och kör igång utan att tänka på något alls. Om du använder actionspel för att avreagera dig, så köp detta.

6

■ Producent: **Rat Bag Games** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **ca 249 kr** ■ **www.ratbaggames.com**

INOMHUS GYTTJEPARTY

GENRE Racing

Trött på att köa på motorvägen? Kör då in på en jättearena och kör offroad-racing i **LEADFOOT**

STATISTIK

Tänder du på att köra stockcar i en 4x4-pickup är *Leadfoot* din grej.

- 2 bilklasser
- 16 events
- 12 arenor
- 10 bilar



COCKPITKAMERA Varvräknaren är det enda instrument som kan användas till något.



HOPPA, LILLA BIL Banorna påminner en del om dem som används till inomhus-motocross. De största backarna ska helst tas rakt på, för kör du snett på dem rullar bilen runt.

HOW LOW CAN YOU GO?



Fungerar strålande till och med på äldre datorer.

"Off road" betyder "av vägen". Därför kan det verka besynnerligt att låta ett offroad-racingspel utspelas i en stor hall, men det har sin förklaring: Sporten härstammar från amerikanska Mellanvästern, där folk kräver pommes frites, cola och popcorn när de ser på sport. Och det är enklare att servera på en arena än mitt ute i en skog.

Av Steen Bachmann

Det är också lite roligare att kunna överskåda hela banan och alla förarna på en gång än att se en pickup komma farande förbi i ett moln av lera lite då och då, så att sporten faktiskt blir meningsfull.

Du börjar en ny karriär med en handfull dollar och en liten fyrhjulig buggy. Genom lopp och events (weekend-lopp) tar du dig upp på rankingen och tjänar pengar via sponsoravtal och genom att vinna lopp. Målet är att få råd att köpa en häftig pickup med gigantiska hjul, en enormt stor motor och överdrivna stötdämpare.

Leadfoot är inte det snyggaste av racingspel och överträffas visuellt av konkurrenten *4x4 Evolution* och till och med det gamla *NFS: Porsche 2000*. Men strunt samma, när leran flyger så flyter spelet på bra, oavsett hur många bilar som är på skärmen samtidigt. Garage-delen har hundratals kombinationer av utväxling, moment och fjädring, och är tillräckligt komplext för de mest inbitna oljetrollen. Du måste finjustera bilen efter de enskilda banorna för att få bra tider och undvika att slå sönder underredet, och du måste utnyttja varenda dollar för att avancera.

Spelets upplägg – börja med lite och vinn mycket – är lyckat och gör att man gärna spelar igen. Det största pluset är priset på ca 249 kr, och ska vi nämna något minus så är det bristen på utomhusbanor (lägg märke till att vi för första gången på flera månader nu äntligen har lyckats att recensera ett racingspel utan att nämna *Colin McRae Rally 2* en enda gång!).



HUR GICK DETTA TILL En bra replay-funktion är standard i nyare racingspel. Se loppet från din egen eller en av motståndarnas bilar.

DOMEN

LEADFOOT

TEKNIK

- **Minimum** 266 MHz Pentium II 32 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium II 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 10 Internet - 10 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **6**

KONKURRENTER

■ MotoCross Madness 2
Ett bländande motorcykelspel med stor intensitet. Utöver många inomhusbanor finns här stora utomhusarealer att tävla på.

■ 4x4 Evolution
Kör en riktig offroad-vagn som Toyota LandCruiser och Land Rover på realistiska kuperade utomhusbanor.

■ Leadfoot
Utmärkt racingspel till ett lågt pris med god underhållning, massor av dueller och sprutande lera.

■ Offroad
Kör fyrhjulsdrivna buggys på utomhus offroad-banor i bland annat Alperna.

PLUS & MINUS

+ Möjligheter till finjustering, uppgradering av bilar och sponsoravtal.
+ Arbeta dig upp på rankinglistan genom att tjäna prispengar.
+ Realistisk fysik med skador på bland annat karosseri och underrede.
- Hur många känner du som är fans av offroad-körning inomhus?
- Det finns inte en endaste utomhusbana i hela spelet.
- Grafiken fungerar, men är inte något särskilt att se på.

BETYG

Ett ganska underhållande racingspel som, med större djup och variation, skulle få ett högre betyg. Det borde finnas utomhusbanor som i *MotoCross Madness*, men å andra sidan är priset behagligt lågt.

6

■ Producent: **Flare Media** ■ Utgivare: **Flare Media** ■ Pris: **Ca 299 kr** ■ **www.erotica-island.com**

EROTICA **ISLAND**

GENRE Adventure

STATISTIK

Hjälp Reggie Rich bort från Erotica Island genom att lägra ett urval av digitala skönheter.

- 7 babes
- 10 platser
- 1 rulle toapapper (jo, det är sant!)
- 1 hopplöst spel
- 0 sexuell upphetsning

Nu blir det inte mycket sämre. **Erotica Island** är bottenskrapet!

"Välkommen till Erotica Island, det slutgiltiga vuxenspelet." Så presenterar Flare Media sin senaste skapelse. Och slutgiltigt, det kan vi instämma i. Det kan slutgiltigt sägas att det är det sämsta äventyrsspel vi någonsin spelat.

Av Dave Upchurch



GRAFIKKATASTROF I dessa 3D-tider är det skönt att veta att det fortfarande finns spel som använder den välbeprövade 2D-grafiken, och gör det bra. Bara synd att *Erotica Island* inte är ett av dem.

Hjälten i denna elektroniska katastrof till datorspel är den fjantige Reggie Rich, som blir strandsatt på en liten lössläppt ö och får den inte helt ovälkomna uppgiften att tjäna ihop till biljetten hem genom att lägra öns sju kvinnliga invånare.

Allt är redo för ett totalt misslyckat peka och klicka-äventyr, där man arbetar sig fram genom att mödosamt samla på sig föremål och sedan försöka att använda dem på allt och alla man stöter på i ett desperat försök att komma vidare. Ett plågsamt arbete, som blir ännu värre av de oförklarligt långa pauser som uppstår när man skiftar från själva spelskärmen till översikten över vad man har samlat ihop, plus att man konfronteras med samma irriterande kommentar varje gång man väljer fel.

Grafiken är också fullständigt hopplös. Menyer och landskap liknar något som har designats av en färgblind schimpans på LSD. Figurerna man möter är identiska så när som på hår- och ögonfärg, och deras röster har talats in av talanglösa skådespelerskor som låter som om de läser högt ur telefonkatalogen. Men hur är det då med sänggymnastiken, finns det något kul där? Javisst, goddag yxskaft! Varje gång Reggie lyckas får man se en liten grynig filmsekvens där man ser den flinande naren hoppa upp och ned på en av de storbystade kvinnorna. Sekvenser som dessvärre, liksom resten av spelet, är ungefär lika sexuellt stimulerande som Marit Paulsen i g-string, och tro oss, det är alltså inte positivt menat!

HOW LOW CAN YOU GO?



Erotica Island är ett primitivt spel. Processorhastigheten bör därför inte vara något större problem.

DOMEN

BETYG **1**

Det är inte kul, det är inte erotiskt, det är inte upphetsande. *Erotica Island* är så dåligt att du tappar all lust till sex.

■ Producent: **Virgin Interactive** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **Ca 399 kr** ■ **www.vie.co.uk**

EUROPEAN SUPER LEAGUE

GENRE Sport

Här är ännu ett **eländigt fotbollsspel** att lägga till samlingen

Varför är det så svårt att göra bra fotbollsspel till PC? *European Super League* är ännu en tåfjutt raden av brända chanser.

Av Jonathon Todd

SAMBAFOTBOLL Du kan finjustera Rivaldos frisparkar till perfektion. Eller rättare sagt: slå till bollen och hoppas att den skuttar fram över planen och förbi den handlingsförlamade målvakten.



Detta spel tar alla fel från tidigare fotbollsspel som hopplös styrning, lama spelare som halkar runt på den uppenbarligen konstant såphala planen utan blick för spelet och totalt talanglösa målvakter med boxhandskarna på och samlar dem i ett helt värdelöst spel.

European Super League kan med andra ord få även den störste fotbollsfanatiker att springa iväg skrikande efter några få minuters spelande.

DOMEN

BETYG **2**

Detta spel kan som tur är bara köpas via Internet! Till och med en träningsmatch mellan Örebro och Trelleborg är mer spännande.

■ Producent: **Akaei** ■ Utgivare: **AAA Games** ■ Pris: **Ca 199 kr** ■ **www.akaei.com**

AUSSIE RULES COACH

GENRE Sport

Ett dåligt spel om en märklig sport. Håll dig för guds skull långt borta från **Aussie Rules Coach!**

Ett managerspel som bygger på australiensisk fotboll, en av världens märkligaste bollsporter. Det kan väl inte vara särskilt spännande? Nej, verkligen inte!

Av Jon Brown

Är det rätt att racka ned på ett spel som handlar om en sport (australiensisk fotboll, som i korthet är en våldsam blandning av fotboll och rugby), som vi knappt känner till här? Svaret måste givetvis vara ja när spelet är så dåligt som Aussie Rules Coach.

Spelet har nämligen en lång rad grundläggande brister som inte borde finnas i något managerspel, oavsett om det så handlar om fotboll, cykling eller curling. Man kan t ex inte köpa nya spelare, man kan inte bygga ut sin arena, man kan inte ändra sin uppställning och man kan inte skapa sin egen taktik. Samtidigt är matchsekvenserna eländiga och menyerna omöjliga att hitta i.

Aussie Rules Coach hjälper med andra ord inte direkt till att främja förståelsen och intresset för australiensisk fotboll.



ZZZZZZZ Matchsekvenserna är stela, tråkiga och saknar i hög grad tempo.

DOMEN

BETYG

Dålig grafik, röriga menyer och sparsamma taktiska möjligheter skickar Aussie Rules Coach rätt ned i botten av managerspelens division 4.

2

■ Producent: **Holistic Design** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **ca 449 kr** ■ **www.take2games.com**

MERCHANT PRINCE 2

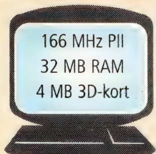
GENRE Strategi

STATISTIK

Res till renässansens Venedig som handelsresande i detta turn-baserade strategispel.

- Otaliga politiska intriger
- Pirater i långa banor
- 30 teknologier att utforska
- 5 nya scenarier
- Tillbaka till 1993

HOW LOW CAN YOU GO?



Det kanske försiggår några invecklade beräkningar under spelets yta, för det är i vart fall inte grafiken som nödvändiggör de många inställningsmöjligheterna.

Merchant Prince återvänder till PC efter åtta års paus

***Merchant Prince 2* försöker att sparka nytt liv i originalet, som blev en hyfsad framgång 1993. Det går inte så bra.**

Av Craig Vaughan

Som handelsresande under renässansen ska man i *Merchant Prince 2* försöka att konkurrera ut tre datorstyrda motståndare efter "köp billigt och sälj dyrt"-principen för att samla in den miljon floriner som behövs för att vinna.

I teorin skulle nya tekniska och strategiska möjligheter tillsammans med de inlagda striderna mot naturen och diverse pirater hjälpa till att göra spelet mer underhållande. Men i praktiken gör en rad fundamentala fel att uppgiften blir mer en sur plikt än ett spännande äventyr.

Utöver grafiken (som i stort sett är oförändrad i förhållande till den åtta år gamla föregångaren) är kartorna så smått ritade att de i stort sett är omöjliga att läsa utan att få en dundrande huvudvärk. Verkliga hardcore-strategispelare kommer kanske att tycka att sådana fel är underordnade, bara den artificiella intelligensen och spelets gameplay är bra. Men även här har spelet dessvärre några uppenbara begränsningar. Motståndarna är lika förutsägbara som de är talanglösa, och det krångliga menysystemet hjälper till att avskärma spelaren från allt som ens påminner om riktigt bra underhållning. Särskilt med tanke på det kommande *Civilization 3* och raden av andra lyckade strategispel som dykt upp under senare år, med *Alpha Centauri* och *Call To Power 2* i spetsen, är det svårt att se vad man ska ha *Merchant Prince 2* till.

Till och med de första Civilization-spelen innehöll fler och större utmaningar än detta spel, som borde ha fått förbli ett trevligt minne från datorspelens ungdom, i stället för att åter dyka upp som ett snabbt hopkok av föråldrade idéer och halvhjärtat nytänkande. Det kan göras mycket bättre!



SLUT PÅ KARRIÄREN Om konkurrensen blir för hård kan du alltid avlägsna din konkurrent från jordens yta.



PÅ JAKT EFTER VINST En lång rad varor kan köpas och säljas i dina försök att bli miljonär. Bert Karlsson skulle bli stolt.

DOMEN

BETYG

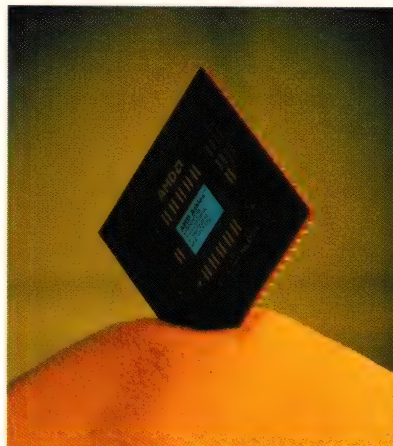
Ett spel endast för de allra mest hardcore och okritiska strategispelsfanatikerna. Verkar på alla sätt lite föråldrat.

4

HÅRDA NYHETER

SISTA **ATHLON?**

AMD:s Athlon 4-chip kan mycket väl vara den sista i den framgångsrika processorserien



KONTROLL AV VÄRMEN Athlon 4 utkommer med en temperaturmätare, för att undvika CPU-härdsmälta.

AMD HAR PRESENTERAT det senaste vapnet i kriget mot Intel, Athlon 4-processorn, som i första hand är inriktat mot marknaden för bärbara PC-datorer.

Athlon 4 släpps inte för desktop-datorer förrän till hösten, då den i gengäld kommer att innebära en hastighetsförbättring på 20 procent i förhållande till sin föregångare.

Processorns viktigaste nya innehåll är dess SSE-kompatibilitet och instruktionsuppsättning för 3D Now Professional. Denna design gör Athlons arkitektur lika bra som Intels Pentium 3- och 4-chip.

Processorn är byggd för att öka farten för behandlingen av ljuseffekter i spel, och enligt AMD kommer introduktionen av den så kallade "hardware pre-fetching" också att hjälpa till med att öka farten i grafikbehandlingen.

Men hur ska Athlon 4 klara konkurrensen från Pentium 4? Vi kan troligen förvänta oss att hastigheterna är någorlunda lika, eftersom designen är det, men Athlon 4 har fått en smart liten temperaturmätare i sin kärna, vilken gör att processorns clock rate automatiskt reduceras om den blir för varm - vilket förhoppningsvis innebär slutet på CPU-härdsmälta.

Athlon kommer i varianter på 850, 900, 950 och 1000 MHz, men sedan är det troligtvis också slut med Athlon-serien, för arkitekturen är så hårt pressad som den realistiskt sett kan bli. Compaq har redan en av de första bärbara PC-datorerna med den nya processorn på väg: Compaq Presario 1200, som utrustas med en 1 GHz Athlon 4.



CREATIVE LABS SATSAR PÅ GEFORCE Den nya Kyro 2-processorn från ST Microelectronics har tagit många segrar under de senaste månaderna, men Creative håller fast vid GeForce.

CREATIVE MOT KYRO 2

Monsterchippet Kyro 2 har kommit ut, men Creative är lojala mot sitt GeForce 3.

GEFORCE OCH KYRO 2 KÄMPAR under dessa månader om världsherraväldet över grafikvärlden, och 3D-kortgiganten Creative Labs har tydligen satsat sina pengar på GeForce som vinnare.

För den prismedvetna spelaren utkommer GeForce 2 MX 200 och GeForce 2 MX PCI, som ligger i området omkring 1 200 kronor. För folk med mer tillgångar utkommer ett 64 MB DDR RAM GeForce Pro för omkring 2 500 kronor. Men Creative ska naturligtvis också släppa ett GeForce 3-kort som kan skryta med 64 MB DDR RAM, som kör med 230 MHz och kommer med en TV-out-port. Priset blir troligen omkring 5 500 kronor. De flesta tillverkarna av GeForce 3-kort kommer troligen att sänka priserna rejält under de kommande månaderna, så då bör du slå till om du vill kunna njuta av de kommande action-godbitarna *Return To Castle Wolfenstein* och *Medal of Honor*. Om priserna fortfarande är för höga för dig, vilket de kanske är för de flesta, rekommenderar vi ett 64 MB Prophet 4500 från Hercules, som är både billigt och kraftfullt.

BRA NYHET FÖR VÄNSTERHANDEN

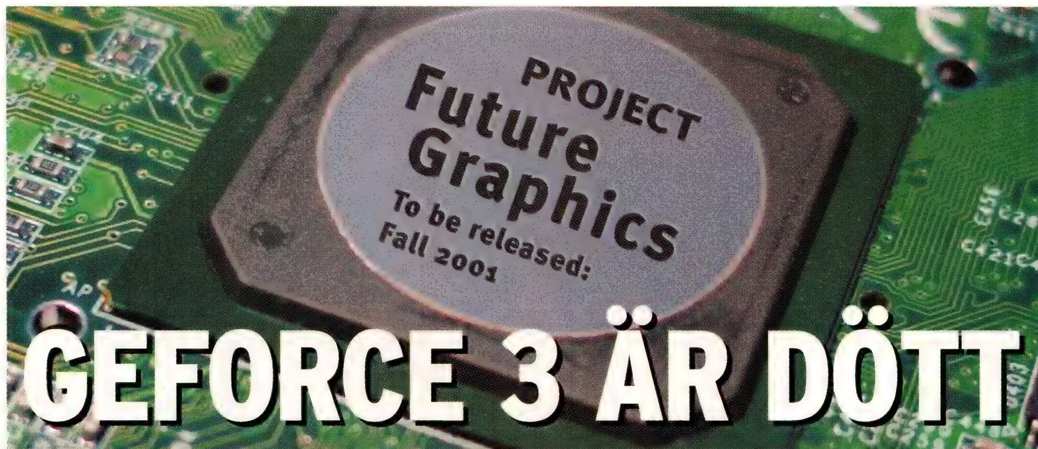
Joysticks och rattar från Guillemot och Saitek

THRUSTMASTERS NYA Afterburner Force Feedback har två starka motorer som kan kasta dig runt i rummet när du utsätts för Mach 3 i din favoritflygsimulator. Det är en seriös joystick som kan matcha modellerna från Microsoft och Logitech.

Från Thrustmaster kommer också Ferrari 360 Modena Force Feedback Racing Wheel och FireStorm Wireless-gamepad, som vi dock inte har sett ännu. Saitek kommer också med en nyhet, nämligen en Cyborg 3D Force Stick för vänsterhänta. R440-ratten verkar vara av ovanligt solid kvalitet, och sedan kommer Saiteks X45 Flight Controller (bilden), som ska tilltala alla seriösa piloter.



FRAMTIDSHANTERING Nästa generation av joysticks har börjat dyka upp.



GEFORCE 3 ÄR DÖTT

EN FRÅGA OM SPEKULATIONER
ATIhar som en av de få tillverkarna av grafikprocessorer släppt på förlåten och berättat om nästa generation av "superchip."

Lite överdrivet, kanske. Ryktet säger dock att nästa generation av grafikchip är i antågande och kan torka bort det fåniga flinet från Nvidias ansikte.

DAMMET HAR KNAPPT LAGT SIG EFTER GeForce 3-explosionen tidigare under året, och nu hör vi redan om kraftigare chip. Internet är fyllt med halvsanningar och rykten om allt det nya som förmodas komma. Men ATI, Matrox, STM och Nvidia har länge varit mycket ovilliga att kommentera rykten av det slaget.

ATI öppnade dock munnen nyligen och började prata om Radeon 2. Tills alldeles nyligen var det bara rykten, men de kanadensiska hardware-specialisterna bröt tystnaden på E3-mässan i Los Angeles. Stödet för DirectX8 och OpenGL var ingen större överraskning. Nyheten heter i stället "Truform", ett trick som ska spara bandbredd i minnet eftersom det bara räknar med geometrisk information. Och bilderna ska se bättre ut, eftersom tekniken använder detaljerade ljuseffekter.

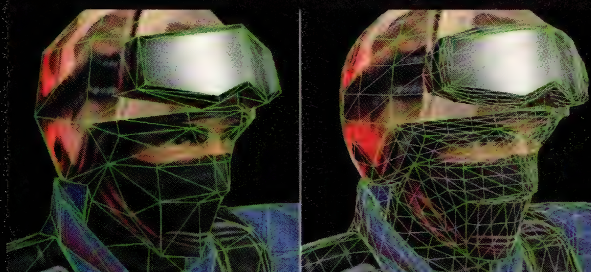
Kyro 2 från STM har ju funnits ute ett tag, men den är fortfarande på allas läppar. Den gör processen kort med Nvidia på marknaden för billiga grafikkort (Prophet 4500 är suveränt i sin prisklass), men var finns Kyro-kortet som kan ta upp kampen med GeForce Pro, Ultra och 3? Vi räknar inte med att det kommer något officiellt före Comdex-mässan i november, men vi förväntar oss att se ett chip med stöd för hardware T&L samt pixel- och vertex- shaders. Vi förväntar oss också att se versioner med DDR RAM. Och slutligen förväntar vi oss fyra pipelines. Vi törs nästan inte tänka på toppfarten!

Och vad gör Matrox? Inget är ännu så länge officiellt, men vi räknar med att snart få se ett G550-kort, som kan ta upp konkurrensen med GeForce 2 MX.

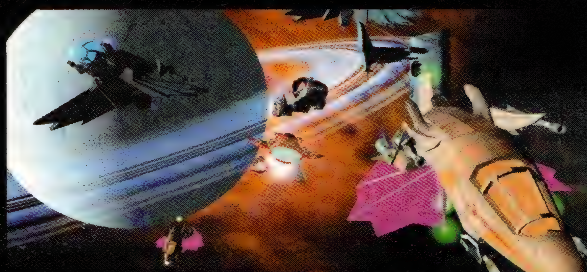
Och vad ska Nvidia göra efter STM:s offensiv? Vi räknar med att få se en MX-version av GeForce 3 inom kort. Och ett trimmat kort utan det dyra DDR-minnet. En Ultra-version av GeForce 3 kan också vara på väg. Nvidia väntar naturligtvis på ATI:s Radeon 2, så att de vet vad de har att kämpa mot.

TRUFORM BÖJER YTORNA

Radeon 2-chipet från ATI böjer ytor och ökar realismen i spelen



TRUFORM-TEKNIKEN GER RESULTAT.
1. Konventionell teknik: Spelfigurerna blir kantiga eftersom polygoner saknas.
2. Truform i aktion: Genom att tillsätta extra polygoner blir ytorna naturligt böjda och figurens huvud rundare. Texturerna glider glatt fram över varandra utan att hastigheten minskas.



OM DU VILL NJUTA AV DE FANTASTISKA BILDERNA I FREELANCER NÄSTA ÅR BÖR DU spara lite pengar till ett nytt grafikkort. För ögonblicket rekommenderar vi GeForce 3, om du har pengar så det räcker, annars bör du hitta ett bra Kyro 2-baserat kort. Till jul kommer marknaden troligtvis att fyllas med ytterligare produkter, och då tar vi nog upp diskussionen om vilka kort som är bäst igen!

KORT och gott

MP3 MED DUBBEL KAPACITET

Thomson Multimedia och det tyska Fraunhofer Institut är klara med en efterträdare till det 10 år gamla mp3-formatet, mp3pro, som halverar filstorleken i förhållande till det gamla formatet. En mp3-fil som tas upp med 128 kbps kräver ca 1 MB per minut. Enligt Thomson Multimedia kan mp3pro ge CD-kvalitet vid 64 kbps. Den nya filtypen är bakåtkompatibel med gamla mp3-filer. En mp3pro-spelare kan också spela musik som sparats i det gamla formatet, men en mp3-spelare kan bara spela mp3pro-filer med försämrad kvalitet. Det nya formatet har inte inbyggt kopieringsskydd, men denna funktion kommer senare. En gratis mp3pro encoder/decoder finns på följande adress: **www.rca.com**

MICROSOFT GÖR EN TABBE

Den nästan färdiga utgåvan av Windows XP, Release Candidate 1, spreds i början av juli med blixtens hastighet. På grund av ett fel kunde den fritt hämtas från Microsofts egna servrar. Enligt engelska The Register har systemet genom ett fel gjorts fritt tillgängligt för hämtning utan lösenordsskydd. Ryktet om den fria tillgången och en förklaring på hur man kom fram till operativsystemet spreds som en präriebrand på bulletin boards och i nyhetsgrupper.

LOGITECHS MUS FALLER I PRIS

Logitech har efter hand lärt sig att tillverka bra musar, bland annat inspirerade av Microsoft, och nu kan de efter hand också köpas för överkomliga summor. Vi har sett en Wheel Mouse Optical för ca 200-250 kronor och den mycket fina Cordless Mouseman Optical för ca 550-600 kronor. Kolla själv på: **www.bugsoft.hik.se/buyer**

MPG3409AT



- Pris: **ca 1 800 kr**
- Producent: **Fujitsu**
- **www.fujitsu.se**
- Återförsäljar-upplysning: **Fujitsu, 08-626 45 000**

Fujitsu-hårddisken MPG3409AT är en mycket tystgående enhet, som till på köpet erbjuder massor av plats (40 Gigabyte) för pengarna. Okej, den kostar lite mer än de flestas favorit från IBM - DTLA-305040 - men den erbjuder också mer cache (2048 kB) för att hjälpa din information när den flyger till höger och vänster. Effektiv och snabb datahantering är ju a och o när det gäller hårddiskar. Enheten använder vätska till hårddiskmekanismen, vilket betyder att de roterande bladen inte är i direkt kontakt med varandra, utan separeras av en tunn hinna av vätska. Dessutom lär du slippa höra de underliga skrapande ljuden från din PC, för denna disk är mycket tyst, och dessutom mycket svalare på grund av vätsketricket. Läshastigheten är 23,745 kB/s, vilket hyfsat snabbt kan behandla ganska stora datamängder.

DOMEN 8

PROFETENS **LILLEBROR**

■ **Prophet 4000XT** ■ Producent: **Hercules** ■ Pris: **Ca 1 000 kronor** ■ **www.hercules.com**
■ Återförsäljarinformation: **Guillemot Sweden, 08-564 351 40**

Kyro mig hit och Kyro mig dit, och Kyro ditten och datten. Detta chip är snabbt, och här kommer **ÄNNU EN PROFET** från Hercules

DET ÄR INGEN TVEKAN OM att Hercules Prophet 4500 är ett lysande kort i ekonomiklassen, och att kortets Kyro 2-chip har kommit för att stanna. Nu finns det också en lillebror, nämligen Prophet 4000XT med Kyro 1-chippet. Hercules har kopierat konceptet bakom Videologics framgångar med Vivid-grafikkortet, men har bara gjort det omvänt, så att det snabbaste kortet kommer först.

Prismedvetna användare kommer nog att spetsa öronen när de hör att Prophet 4000 kan köpas för omkring 1 000 kronor, kanske ännu billigare, och eftersom Kyro-chippet kan köra spel i 16-bitars färg som med lite magi liknar 32-bitar, så finns här mer för pengarna än med ett GeForce MX 200-kort. Kortet kan överklockas till 135 MHz och är omkring 40 % långsammare än sin storebror. Men det är alltså också något billigare.

En strålande lösning för spelare med stram budget. Det kommer säkert att ersätta GeForce MX i kompletta PC-system. **7**

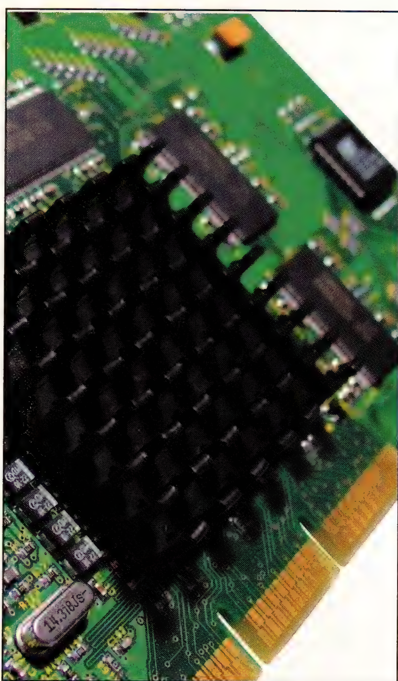


KYRO-MANI **Kyro-chippet ger utmärkta prestanda och det för en futtig tusenlapp.**

MER KYRO

■ **Vivid! XS** ■ Producent: **Videologic** ■ Pris: **Ca 1 700 kronor** ■ **www.videologic.co.uk**
■ Återförsäljarinformation: **EKAB, 013-369 300**

Och in från höger kommer **VIDEOLOGICS NYA KYRO 2-KORT.** Men har kortets beskedliga 32 MB RAM inflytande på dess prestanda?



EN NÄRBILD AV STYRKA **Kyro 2-chippet är snabbare än de flesta GeForce 2 MX.**

VIDEOLOGIC OCH HERCULES HAR HAMNAT i en kapplöpning med GeForce-konventionalisterna. Och detta 32 MB Kyro 2-kort tar dessutom upp kampen med Prophet 4500 (64 MB), men kan det konkurrera med 32 MB mindre minne?

Ja. Kortet kan skicka ut dig i *Colin McRae 2.0* i 1024 x 768-upplösning med detaljerna på max, och det glider fint (på en P3 500). Det kan du inte göra med ett GeForce MX-kort. Som kompensation för bristen på minne har Videologic satt dit en TV-out-kontakt, så att du kan använda din TV som skärm. Det kan du idag inte göra med ett Prophet 4500-kort.

Vivid! XS är ett solitt kort, som du kan pressa med överklockning. Driver-supporten haltar dock lite, så man kommer kanske att uppleva hackande i vissa av de senaste spelen. Problemet blir dock troligtvis löst när spelutvecklarna har blivit överbevisade om kortets styrka.

Med hjälp av STM:s Kyro 2-chip är detta kort månadens suveräna vinnare i kategorin "Mycket för pengarna". **8**

PERFEKTION **KOSTAR**

GeForce 3-kortet från Asus är dyrt, men det är också **NÅGOT AV DET BÄSTA** du kan få

- **Asus AGP-V8200 Deluxe**
- Producent: **Asus**
- Pris: **ca 5 500 kr**
- **www.asus.com**
- Återförsäljarinformation: **Microtronica, 08-680 78 00**

ASUS VAR ABSOLUT INTE BLAND DE FÖRSTA som hoppade på tåget när GeForce 3-processorn släpptes på marknaden under förra våren. Asus höll sig lugnt i bakgrunden och bidade sin tid. Det gjorde de helt rätt i, för deras GeForce 3-kort höjer sig en bra bit över konkurrenternas.

V8200 Deluxe kommer med en så kallad "Windows SmartDoctor", som mäter spänning och temperatur i chippet, så att du inte startar någon härdsmälta i din datorlåda. Därtill kommer att kylsystemet fungerar oklanderligt. Och ett oklanderligt kylsystem behövs, eftersom V8200 Deluxe har de bästa möjligheterna för överklockning av samtliga GeForce 3-kort som finns på marknaden. Alla GeForce 3-chip kör med 230 MHz, så det är överklockning som räknas om man ska ha den snabbaste grafiken.

Paketet innehåller naturligtvis TV-out och video-in, och därtill kommer ett par 3D-glasögon, som är i den klassen att du antingen kan stampa sönder dem eller roa dig med att sätta dem på hunden, något som alltid är en garanti för ett gott skratt.

I paketet finns också tre spel: *Sacrifice, Messiah* och *ST New World,* varav i alla fall de två första kan rekommenderas varmt, både vad avser grafik och gameplay.

Det är naturligtvis svårt för vanliga dödliga GeForce 3-kort att höja sig över konkurrensen när alla kör på samma frekvens. Men Asus lyckas ändå , tack vare en riktigt bra hardware-design och därtill lämplig kylning.



GEFORCE 3 FRÅN ASUS
Paketet innehåller förutom ett suveränt grafikkort också ett par 3D-glasögon ... Sätt dem på hunden!

Asus V8200 Deluxe har de bästa möjligheterna för överklockning av alla GeForce 3-kort, och därtill den bästa kylningen.

9

MULTIMEDIAKORT

- Pris: **ca 3 100 kr** ■ Producent: **Matrox** ■ **www.matrox.com**
- Återförsäljarinformation: **EKAB, 013-369 300**

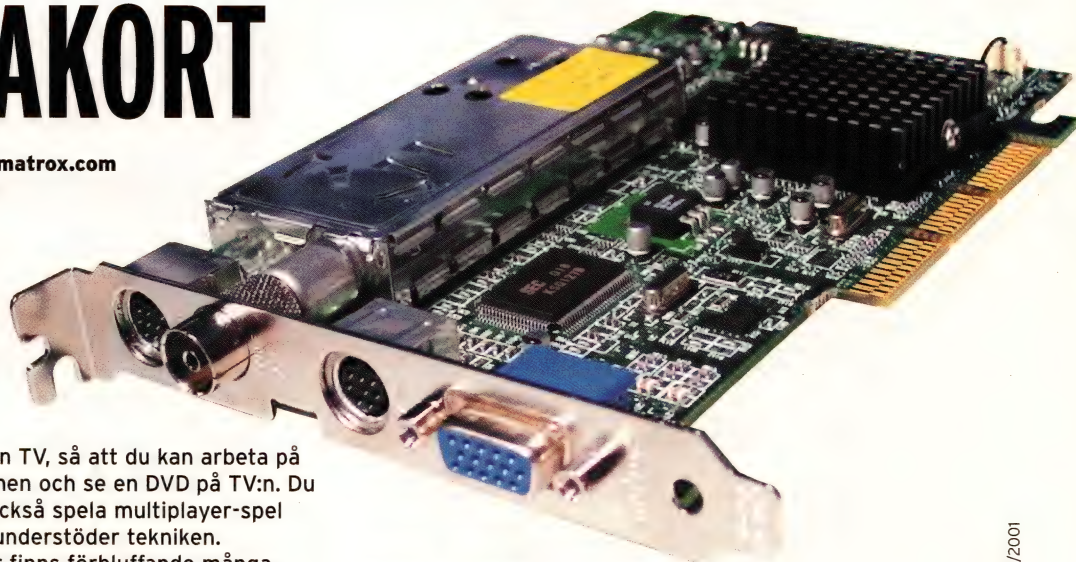
Du kan se på TV på din skärm samtidigt som du skriver ett brev i Word. Om du har ett **MULTIMEDIAKORT** som detta

MATROX HAR VALT ATT ANVÄNDA en Samsung TV-tuner, där de flesta av konkurrenterna använder Philips. TV-bilden är bra, och kanalsökningen är snabb.

Matrox har en integrerad så kallad "timeshift"-funktion, som gör att du kan stoppa ett program och sedan starta det igen senare, från den plats där du stoppade det. Det görs genom att bilderna sparas på din hårddisk.

Marvel G450 eTV har naturligtvis stöd för Matrox DualHead-teknik. Du kan därför koppla samman en skärm och en TV, så att du kan arbeta på skärmen och se en DVD på TV:n. Du kan också spela multiplayer-spel som understöder tekniken.

Här finns förbluffande många kontakter. Det finns VGA-out för skärmen och en antenna-in till tunern, det finns video-in och video-out och det medföljer kabelkontakter som är speciellt användbara för att koppla in TV, video eller en video-kamera.



ALLT MÖJLIGT-KORT
Marvel kan allt möjligt när det gäller TV, video och video-kamera. Men kan det koka ägg?

Marvel är fullt av bra saker. Det fungerar visserligen inte så bra som 3D-kort, men man kan ju inte få allt ...

6

DEN BÄSTA DATATIDNINGEN FÖR HELA FAMILJEN

NR 7/2000 · PRIS: 54:50 KR

KOMPUTER FÖR ALLA

GÖR EGNA TECKNADE FILMER MED

MUSSE PIGG PÅ K-CD:N

VINN DISNEY

100 cd-romskivor med Kalle Anka & hans vänner

SÅ HÄR gör du din egen tidning

SÅ HÄR får din pc nya ljud

SÅ HÄR söker du jobb på nätet

SPEL

från tiden när farsan var grabb

MÅNADENS FRÅGA

VI LÖSER DINA TEKNISKA PROBLEM
Skicka frågor om maskinvara till hjälplinjen på
08-210092@swipnet.se

Uppdatera programvaran

Hej, eftersom ni är så snabba på att svara vill jag nu ställa ett par frågor till er.

Jag har en dator med 700 MHz processor, 128 MB RAM och ett Hercules 3D Prophet 2 MX-grafikkort. Jag har DirectX8.0 och den nyaste drivrutinen till grafikkortet, och jag kör med en upplösning på 800 x 600 med 32-bitars färg. Jag gillar att spela *Hitman, Fallout Tactics* och *B17 Flying Fortress,* men det är så att det hackar lite när jag spelar dem, och efter ett tag blir de lite långsamma. Därför har jag börjat fundera på att köpa mer RAM. Jag funderar på att köpa 128 MB RAM extra för 675 kronor, så att jag har 256 MB RAM totalt. Kan det vara lönt, eller ska jag bygga ut ännu mer med 256 MB för 1 345 kronor, så att jag har 384 MB totalt? Vad lönar sig bäst? Kommer det över huvud taget att hjälpa för de problem jag har med systemet? Kan ni rekommendera andra lösningar förutom det uppenbara att minska detaljgraden? Jag vet att det RAM jag kör med är P133 SDRAM, men är det mer jag måste veta innan jag springer ut och köper extra RAM? Vet ni något ställe där jag kan köpa RAM billigare?

Jag har köpt ett Soundblaster Live Player 5.1-ljudkort, och efter att jag har installerat det kraschar datorn riktigt ofta. Jag har Windows 98SE, det var inte superstabilt före, men nu kraschar/fryser det minst 3 gånger om dagen. Jag har funderat på om ljudkortet kanske inte gillar AMD, eller om det bara är en tillfällighet.

Hoppas att ni kan hjälpa till, Steen Knudsen

Hej Steen. Din maskin som sådan är det ju inget fel med. Det är alltid bra med mer RAM. Försök med att titta hos **www.bugsoft.hik.se/buyer** efter de billigaste priserna norr om Alperna. Du behöver inte veta mer för att köpa RAM. Du ska skaffa ett block på 128 MB med 133 MHz, och gärna med en hastighet på 6 eller 7 ns. För att få din maskin att sluta hacka helt måste du uppdatera din Liveware till ditt SB-kort. Det är en coreuppdatering, så det är seriösa rättelser du får här. Den kan hämtas direkt hos www.creative.com. Men det är ju generellt så här: Kom ihåg att uppdatera din software ofta.

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline



BILDEN FRYSER
En läsare har problem med att bilden ofta fryser när han spelar sina favoritspel, bland annat *B17 Flight Simulator.* Vi rekommenderar att han köper mer RAM och uppdaterar sin software.

EN DESPERAT MICHAEL

Hej ! Jag har ett "Soltek"-moderkort av typen "SL-75KAV-X". Systemet är: AMD Duron 800 MHz, 128 SDRAM, 45 GB IBM HD. Jag har haft den sedan januari, men nu vill den inte göra något! Den kan inte hitta HD:n, läser inte från CD-ROM-enheten och inte heller från A-enheten! Jag har varit inne i BIOS och försökt att "söka" efter min HD där, jag har skrivit in HD:ns information manuellt, och sist men inte minst har jag satt i en annan HD! Den har inte kunnat hitta någon HD i något av dessa fall!! Det enda onormala är att den lampa som sitter uppe i högra hörnet inte lyser (det brukar den!) ... Det är en så kallad "SSF1"-lampa. Vad kan vara fel med systemet? Och kan jag själv fixa det??

Hälsningar från den (rätt så) desperata Michael

Hej Michael.
Det skulle vara bäst om det varit så att man hade suttit bredvid dig när du började dina nervpirrande operationer i BIOS. Men vi kan ju inte sitta bredvid alla som skriver mail till oss. Du kan börja med att ta bort allt som har med ///enheter att göra, och bara ha ditt grafikkort installerat på moderkortet. Slå på strömmen igen. Om maskinen börjar med en POST så fungerar den i alla fall. Kommer det inte någon POST (Power On Self Test), så är din BIOS sönder, och i sådana fall måste du ha ett nytt moderkort.

Med vänlig hälsning,
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

Nytt moderkort och 400 GB hårddisk

Hej incite, jag vill bara fråga er om en sak. Jag har en AMD K6 2 500, MHz, som jag gärna vill uppgradera den med en 1333 MHz AMD Athlon, men då behövs det ju också ett moderkort som kan hantera det. Nu kommer frågorna: 1. Kan ni hjälpa mig med att hitta ett moderkort som kan hantera en 1333 MHz PC 100 RAM? 2. Har ni hört talas om det nya projektet Angel Dust, alltså att IBM håller på att göra en 400 GB hårddisk?

Det var allt för denna gång, Kasper Troelsen

Hej Kasper.
Ja, du behöver bara köpa ett ASUS A7VL-VM eller ett Aopen AK73 PRO 1394 (bara upp till 1,2 GHz) eller ett Abit KT7A (också bara med garanti upp till 1,2 GHz). Och ja, vi har också hört att IBM har uppfunnit en annan form för lagring än på magnetskivor. Men det skulle visst vara tal om upp till 1 TB data (terabyte = 1000 GB).

Med vänlig hälsning
Peter Laitinen,
Bonniers Hotline

Operation Flashpoint

Ett enda slumpskott kan göra dig till en död man i det krävande actionspelet **Operation Flashpoint**. Öka dina chanser att överleva genom att läsa denna djupgående stridsmanual, och plocka sedan fram din virtuella M16-karbin från hårddisken



ALLMÄNNA TIPS

Enkelskott eller eldskurar?
Ställ in vapnet på att avfyra enkelskott. Om du använder automateld kommer ditt vapen att rycka så mycket att det är i stort sett omöjligt att träffa, och fienden får lättare att komma undan. Om du är tätt inpå din motståndare kan du kompensera för det genom att sikta lite lägre. Men om målet är flera hundra meter bort får du räkna med att bara den första kulan i eldskuren träffar. När du använder enkelskott har du tid att se var den första kulan träffar, och då kan du ställa in siktet efter det. Använd bara automateld om du står inför ett större antal fiender som ska nedläggas snabbt.

När ska jag ladda om?
Håll ett öga på ditt magasin. Det tar tid att ladda, och du måste välja helt rätt ögonblick så att du inte står rakt framför fienden när ammunitionen tar slut. Försök med att gömma dig bakom ett träd eller en väg. Du bör också ladda om innan du kliver in i en lastbil, eftersom du inte har möjlighet att göra det medan du kör. Om du råkar ut för ett bakhåll och måste hoppa ut är det ingen dum idé att ha vapnet fulladdat, så att du inte slösar bort värdefull tid. Det tar för övrigt lika lång tid att ladda om, oavsett om du står upp eller ligger ned.

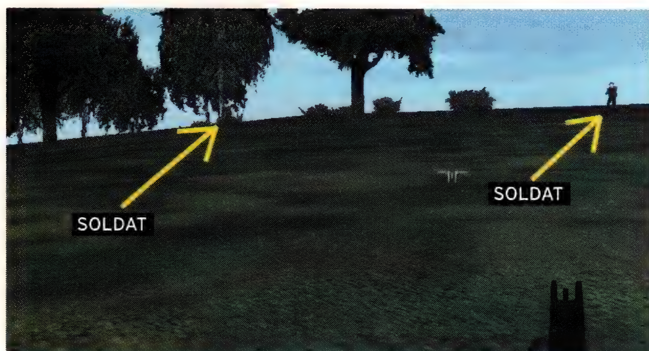
När ska jag ha vapnet på ryggen?
Faktiskt behöver du inte bära ditt vapen så när träningsuppdraget är avklarat. Även när du inte är i direkt strid är det alltid en god idé att ha ditt vapen i handen. Du tappar nämligen värdefull tid om du först ska ta ned ditt vapen från ryggen när fienden dyker upp, något som mycket väl kan kosta dig livet. Du springer dessutom också betydligt snabbare när du har ditt vapen klart i handen.

Hur gömmer jag mig bäst?
Är fienden mer än 400 meter bort räcker det att stå framför ett träd eller en häck. Men står du inte framför något kommer din siluett att avslöja dig. Detta gäller också för murar, så försök alltid att söka upp mörka hörn, där du är mindre synlig för fienden.

Vad kan avslöja min ställning?
Plötsliga rörelser är lätta att se även från långt avstånd. Ju snabbare du rör dig, desto större är risken för att bli upptäckt. I synnerhet farliga områden bör du alltid kasta dig i skydd och krypa fram till nästa ställning. Res dig aldrig upp på samma ställe som du tog skydd. En fientlig soldat kan mycket väl sikta mot din sista kända ställning och bara vänta på att du ska dyka upp igen. Rör dig alltid ett par meter innan du reser dig. Elden från din gevärsmynning kan också avslöja dig. Växla hela tiden ställning så att fienden inte kan lista ut var du är.

VAPENTRÄNING

Hur ska jag träna?
Öppna spel-editorn och placera enheter och vapen på en ö. Pröva sedan enheter och vapen, och se hur de olika fordonen är att styra samt hur effektiva de är i strid.



RÄTT BETÄCKNING Om du utnyttjar terrängens möjligheter optimalt kommer fienden att få svårt att se dig. Det är t ex något svårare att se soldaten som står framför trädet till vänster än tönten på kullen till höger.

FARLIG ÄGGVISP Du har möjlighet att styra allt från tanks och lastbilar till tungt beväpnade attackhelikoptrar i *Operation Flashpoint*.



EFFEKTIV KÖRNING Denna synvinkel gör det lättare både att styra fordonen och att upptäcka lurande fiender.

Hur blir jag bättre på att sikta?
Du har två möjliga synvinklar när du siktar. Den bästa är den där du tittar direkt genom både det främre och det bakre siktet. I denna synvinkeln är zoomfunktionen alltid aktiv. Den största nackdelen med detta är att du då bara kan röra dig runt mycket långsamt. I gengäld är det en mycket lämplig synvinkel när du t ex försöker att locka fienden i ett bakhåll. Under anfall, där du omväxlande springer fram och kastar dig till marken, är det bäst att använda den normala grundinställningen.

Hur gör jag för att kasta mina granater längre?
Längden på dina granatkast beror på den vinkel du använder när du kastar dem. Men ska du kasta riktigt långt behöver du samtidigt ta en ordentligt ansats. Kom dock ihåg att du är ett ganska enkelt mål när du springer runt med en granat i handen, så det är en bra idé att antingen gömma dig när du kastar granaterna, eller att kasta på långt avstånd.

Kan jag skjuta medan jag springer?
Ja, självklart, men du ska inte räkna med att träffa något på det viset. Den lilla vertikala linjen i kornet visar hur mycket dina projektiler sprids, så stanna innan du siktar på ditt mål. Det är dessutom bättre att huka dig innan du brassar på.

Påverkas mina skott av avståndet?
Projektilernas bana följer fysikens lagar. Det betyder att de gradvis mister höjd innan de till slut träffar marken. Kom ihåg att hålla kornet något över ditt mål om fienden är mer än 200 meter bort.

Hur träffar jag ett rörligt mål?
Det beror på avståndet mellan dig och målet. Ju längre fienden är från dig, desto längre framför honom ska du sikta. Projektilerna behöver lite tid när de ska flyga över längre avstånd. Du behöver mycket träning för att lista ut precis hur långt före målet du ska sikta för att träffa. Pröva med att sikta cirka tre meter framför, växla till enkelskott och fyra ett par kulor. Det ökar chansen för att träffa målet märkbart.

Hur får jag tag i lite extra ammunition?
Under vissa uppdrag kommer du att ha tillgång till bepansrade transportfordon och lastbilar, där du kan förse dig med magasin till ditt M16-gevär och sno åt dig ett par extra granater. Har du inte det så måste du genomsöka slagfältet efter ammunition. Hittar du inte något till ditt eget vapen kan du bli tvingad att "låna" ett AK47-gevär från en nedlagd fiende. Om du hittar en död officer så bör du också ta hans kikare. Håll dessutom utkik efter granatgevär som du kan sno från stupade soldater. Det ger massor av poäng att förstöra en fientlig stridsvagn, och du kan dessutom använda granatgeväret till att utplåna hela grupper av fientliga soldater.

Hur är det med skogen?
Skogar är perfekta ställen att söka skyl. Soldater som gömmer sig bakom träd är så gott som osynliga. Desutom har skogen den fördelen att de är garanterat fria från stridsvagnar. Du kan bara bli upptäckt om du rör dig snabbt. Håll utkik efter fientliga helikoptrar och ställ dig nära ett träd medan de passerar. Det ger dock ingen större hjälp om helikoptern först avfyrar sina missiler mot skogsbrynet.

Ska jag stanna hos mina gruppkamrater?
Absolut. I motsats till andra 3D-actionspel finns det inte utrymme för hjärndött Rambo-egotrippande i *Operation Flashpoint*. Taktik är nyckelordet. När du t ex laddar ditt vapen kan dina gruppkamrater täcka din rygg. Men se till att ni inte står för nära varandra. I så fall kan en enda välriktad fientlig granat utplåna hela gruppen.

Kan jag skada mina kamrater?
Ja, så var mycket försiktig när du börjar skjuta. Om du går i strid med flera andra soldater och en ny enhet dyker upp, är det precis som i verkligheten lätt att förväxla vänner och fiender. Om du har valt den lättaste svårighetsgraden (kadett) behöver du bara sikta på enheten. Om namnet på enheten dyker upp är den vänligt sinnad. Annars är det en motståndare.

FIENDEN

Hur känner jag igen fienden?
På håll är det svårt att se skillnad på vän och fiende. Kamouflage-uniformerna ser likadana ut. På den högsta svårighetsgraden finns det ingen hjälp att hämta, så här måste du i stället se på vilka vapen och hjälmar soldaterna bär.

Vad betyder officerarnas snack?
Officerarna i spelet ropar ofta tal- och bokstavskombinationer. Det är koordinaterna till nästa mötesplats. Om du spelar på kadettnivån visas koordinaterna på skärmen med en gul fyrkant. På veterannivå måste du däremot öppna kartan. Här hittar du koordinaterna överst och till vänster.

VINNA OCH FÖRLORA

Kan jag vinna alla uppdragen?
Nej. Vissa uppdrag är uppbyggda på en sådant sätt att de är omöjliga att vinna. Så du behöver inte ha gjort något fel, även om din befälhavare ger dig en utskällning efteråt.

Behövs det ett läkarbesök efter varje uppdrag?
Oavsett om du är skadad eller inte bör du leta efter en läkare eller söka upp närmsta fältsjukhus. Vid slutet av uppdragen är det dock inte nödvändigt, eftersom din energi automatiskt sätts upp till max varje gång du startar ett nytt uppdrag. Om du har befäl över en läkarenhet bör du alltid se till att den befinner sig bakom dig. Det skyddar den mot fientlig eld. Men kom ihåg att det tar tid att bli behandlad, så be bara om hjälp när du är i någorlunda säkerhet.

Får förluster av enheter betydelse senare i spelet?
Nej. Om din grupp lider förluster under ett uppdrag har det ingen omedelbar betydelse för spelets utveckling, och du startar alltid det efterföljande uppdraget med samma antal soldater. I gengäld kommer förlusterna att göra det lite svårare att klara det aktuella uppdraget, eftersom du då snabbt kommer i underläge.

Jag kan inte se en kotte när det är mörkt!
Några uppdrag utspelas om natten eller tidigt om morgonen. Mörkret kommer att begränsa din syn och betyder att du inte ser fienderna förrän de är helt nära. Om du inte har tillgång till ett mörkerkikare finns det ett litet trick du kan använda för att se lite bättre. Gå in på menyn för grafikinställningar och skruva upp "brightness" och "gamma correction". När du återvänder till spelet har det blivit lite lättare att se vad som händer.

FORDON

På asfalt eller grus?
Om du kör en Skoda bör du hålla dig till vägarna. Även om du faktiskt kan använda den för offroadkörning kommer det att gå så långsamt att du faktiskt kan komma fram snabbare till fots. Den enda fördelen med Skodan är att du är en smula bättre skyddad än när du är till fots. De olika jeeparna är långt mer lämpade för offroadkörning, men generellt sett bör du dock alltid försöka att hålla dig till vägarna och bara lämna dem för att undvika dina fiender.

Vilken synvinkel är bäst i bilar?
Du kan styra lättare när du väljer utomhuskameran. Inifrån kabinen har du dålig överblick över vägen framför dig, och du kan dessutom inte se särskilt mycket åt sidorna.

Hur stjäl jag fientliga bilar?
Om det finns en förare måste han först bort. Därefter kan du sätta dig som vanligt. Du kan också välja att punktera däcken för att bromsa hans flyktförsök, men eftersom det inte finns reservhjul i *Operation Flashpoint* är det inte någon särskilt långsiktig taktik.

Hur förstör jag stridsvagnar?
Antingen genom att använda en LAW, om du har en, eller genom att placera en bomb som du sedan kan utlösa på säkert avstånd. Om du inte har något av dessa vapen kan du möjligen döda stridsvagnsbesättningen med din M16, men det kräver dock extra stor precision. Och det kräver dessutom att besättningen inte inser att det är fara å färde. I så fall sticker de nämligen alltid upp huvudena genom luckorna för att få en nypa frisk luft. Du kan då döda dem med ett välriktat skott i huvudet. På den ryska T80-vagnen har du också möjlighet att träffa kanonskytten.



NYA KULOR Om du får tid över kan det löna sig att leta efter dessa lådor, som kan innehålla både vapen och ammunition.



VEM DÄR? Du kan skilja vänner från fiender genom att se på deras vapen och hjälmar, medan uniformerna ser ungefär likadana ut på håll.



HEJ VÄNNER, LE MOT KRYPSKYTTEN! Du kan till och med stoppa en stridsvagn med dina handeldvapen, om besättningen inte är tillräckligt på sin vakt.



KULÖRT KURRAGÖMMA
Kamouflagedräkterna gör det lättare att gömma sig. Men en bra och solid mur är ju aldrig helt fel heller.

fuskkoder

HAR DU KÖRT FAST I ETT SPEL? FÖRTVIVLA ICKE, HÄR FINNS HJÄLP ATT FÅ!

EUROPA UNIVERSALIS

Skriv en av koderna under spelets gång:

richelieu	kontrollera alla militära enheter
pappenheim	slå till "fog of war"
columbus	utforska alla provinser
gustavus	öka Land Technology Level
drake	öka Naval Technology Level
cromwell	öka Infrastructure Level
polo	öka Trade Level
oranje	sätt Stability till +3
cortez	eliminera infödingar
alba	eliminera upprorsmakare
tilly	datorn förklarar inte krig
montezuma +50 000	dukater till Treasury
pocahontas +10	kolonister
dagama +10	handelsmän
vatican +10	diplomater
swift	+10 000 invånare i Capital Province
difrules	guda-mode

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3

Skriv en av koderna när du spelar single player:

nwcavertingoureyes	flera Arch Angels
nwctim	alla spells och 999 force of spells
nwcigotbetter	heroes stiger en nivå
nwconlyamodel	alla byggnader
nwccoconuts	rör dig obehindrat

Level-koder:

FOUNTAIN HEAD	Home
BAYWATCH	Seadog
WILDBAR	Freeman
SWAMP TOWN	Doomed
BLISTERING HEIGHTS	Red Hot
THE ARENA	The Arena



HEROES OF MIGHT & MAGIC III Heroes-serien är en av storsäljarna bland rollspel över hela världen.

HALF-LIFE BLUE SHIFT

1. Gå till START + KÖR-menyn och skriv C:/#/bshift.exe - console (där # är den mapp som du har installerat spelet i).
2. Innan du laddar ett spel trycker du på ~ eller ` så visas ett fönster.
3. Skriv sv_cheat 1 i fönstret.
4. Du kan nu skriva in en av koderna medan du spelar:

god	guda-mode
noclip	flyg genom väggar
impulse 101	få alla vapen
skill #	justera skill (1 = easy, 3 = hardest)
map #	byt # mot en av följande kartor:

ba_canal1	**ba_tram1**
ba_canal1b	**ba_tram2**
ba_canal2	**ba_tram3**
ba_canal3	**ba_xen1**
ba_elevator	**ba_xen2**
ba_hazard1	**ba_xen3**
ba_hazard2	**ba_xen4**
ba_hazard3	**ba_xen5**
ba_hazard4	**ba_xen6**
ba_hazard5	**ba_yard1**
ba_hazard6	**ba_yard2**
ba_maint	**ba_yard3**
ba_outro	**ba_yard3a**
ba_power1	**ba_yard3b**
ba_power2	**ba_yard4**
ba_security1	**ba_yard4a**
ba_security2	**ba_yard5**
ba_teleport1	**ba_yard5a**
ba_teleport2	



NYTT HALF-LIFE *Blue Shift* är det senaste kapitlet i Half-Life-serien. Här finns några timmars hård action.

INSANE

Skriv en kod i huvudmenyn och spela:

GOKARTZ	små hjul
BIGFOOTZ	stora hjul
BIGHEADZ	förare får stora huvuden
BOXERZ	stora händer och fötter
INEEDMORECARS	alla bilar utom Generators
INEEDMOREMAPS	alla banor
FONECART	bonusbana
SPEEDRACER	extra speed
MANONTHEMOON	mindre tyngdkraft
GLUED	mer tyngdkraft
TERRAFORMERS	skapa banor
GREASY	leriga banor
IAMACHEATER	vinn lopp med CTRL + W
CHAMPIONSAREUS	tillgång till alla klasser



INSANE Offroad-racingspelet från Codemasters har något så sällsynt som capture the flag på fyra hjul.

OPERATION FLASHPOINT

Bli osynlig:

Spela tills du når fram till helikoptern. Vänta ett par sekunder och hoppa sedan ut ur helikoptern (hoppa strax innan någon ropar att helikoptern är träffad). Du blir nu osynlig tills du når Target Area och kan avsluta uppdraget.

WORLD WAR II FIGHTERS

Gör en Spitfire till en fågel:

Ta en testrunda med en Spitfire på museet. Fäll båda bomberna och använd ammunitionen tills det bara finns 9 rounds kvar. Tryck sedan på CTRL + A + E för att stänga motorn. Flygplanet blir nu till en fågel.

Obegränsat med vapen och ammo:

Öppna filen "ww2.ini" leta rätt på raden "Unlimited weapons". Ändra "no" till "yes" (gör en backup-kopia på filen innan du ändrar något).

brevlådan

"Flera läsare undrar över varför vi på redaktionen inte svarar på alla e-mail ..."

Desperados

Jag är lycklig ägare av *Desperados*. Men jag har ett litet problem. Har ni planer på att skicka med en guide till spelet i tidningen? Om inte, kan ni kanske ta med en länk till någonstans där jag kan få hjälp? Tack för en riktig supertidning, och fortsätt med ert goda arbete.

Erik
Sverige

Pröva t ex **www.a2zweblinks.com/cheats/ PC/d/desperados-wanted-dead-or-alive.htm** Ett annat tips är att hålla ned VÄNSTER SKIFT + F11 och skriva "medic". Då får du tips om den aktuella platsen i spelet.

Deus Ex-musik

Jag har *Deus Ex* och älskar både spelet och musiken. Är det möjligt att konvertera musiken så att jag kan höra den via WinAmp?

Kristian Flovik Skar
Norge

Det vet vi inte, men du hittar fem fina mp3-filer från spelet på **www.deusex-machina.com/sound.asp**

Gamla Machines

Jag kan inte få tag på strategi-spelet *Machines*. När jag frågade efter *Machines* i butiken Gamezone, sade de att spelet var för gammalt, men ett spel från 1999 är väl inte gammalt!!! Hur kan jag göra för att få tag på det?

Benny
Norge

Finns det läsare som vill sälja *Machines*, så skicka e-mail till **benny@krause.as**. Alternativt kan spelet köpas via **www.acclaim.com/store/ indvgames/machines.html**

MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är Angelina Jolie från Tomb Raider-filmen. Hon har varit med här i spalten innan, men vi tycker liksom att hon har figuren för att få vara med igen ...

Razer-musen?



Ända sedan jag läste om den suveräna Razer Boomslang 2000-musen i incite PC Games har jag försökt att skaffa den. Jag har varit i kontakt med ett antal butiker på nätet och på stan utan resultat. Var kan jag beställa den?

Sven Ingve
Norge

Gå in på **www.bugsoft.hik.se/buyer** och sök på "boomslang" så hittar du de nätbutiker som säljer Razer-musen.

Counter-Strike har dött!

Jag tycker att det är dags att väcka de stackars *Counter-Strike*-spelarna. Vad i he... är det som är bra med *Counter-Strike*??? När spelet startar tar det som regel inte mer än två minuter innan man blir skjuten. Och inte nog med det: Man ska gud hjälpe mig också sitta och vänta på att de sista 2 "campers" orkar hitta varandra och avgöra det hela. Sedan gick jag ut och köpte *Tribes 2*, och det ska sägas högt och klart ... DET ÄR SUPERHÄFTIGT!!! Äntligen ett spel med plats för över 100 spelare på en gång, och ett spel där man ska samarbeta för att lösa uppgiften. Jag kan bara säga: *Counter-Strike* har dött ... Länge leve *TRIBES 2* !!! HURRA, HURRA!!!

Kenneth Lorentzen
Danmark

Ishockeyspel

En läsare har efterlyst ett managerspel för ishockey. Jag känner till ett. Hämta det på http://coreonline.net/eastside/

Roger Bruaset
Sverige

Gearhead Garage

På CD nr 4/2000 fanns det ett demo av spelet *Gearhead Garage*. Jag bor i Malmö och har snackat med alla butiker, men ingen känner till det. Hur skaffar jag spelet?

Matts
Sverige

Köp spelet online via **www.gearheadgarage.com/order.htm**

Road Rash för min PC?

Har ni hört talas om ett spel som heter något i stil med *ESPN Extreme*? Det kom till PlayStation 1996, och man kunde köra bl a cyklar, rullskridskor och motorcyklar. Finns det till PC? Hur kan jag hitta det?

Kim Dahlen
Sverige

Spelet är från 1996 och heter *ESPN Extreme Games*. Det närmaste vi kan komma ett liknande spel till PC är *Road Rash* från Electronic Arts (**www.roadrash.com**), som är ett MC-spel med kedjor, klubbor och knytnävar. Det är också från 1996, så det blir svårt att hitta. Finns det läsare som vill bli av med ett exemplar, så maila **kimdahlen@hotmail.com**



ROAD RASH JAILBREAK är ett fighting/racing-spel som går ut på att krossa andra trafikanter och komma först över mållinjen.

Men så svara då

Mina frågor kommer aldrig med i tidningen, men jag försöker igen: När jag ska ändra grafikdrivrutinerna för spel som *Black & White* eller *Midtown Madness*, finns mitt Voodoo3-kort ALDRIG med på listan! Normalt sett kan jag bara välja "Primary Display Driver". Jag har uppdaterat drivrutinerna och installerat om dem, men det hjälper inte. Grafiken blir alltid dålig, och jag kan bara köra med detaljerna på *low*. HOPPAS verkligen att ni kan hjälpa mig.

Jesper Jakobsgaard
Danmark

Flera läsare har klagat på att vi på redaktionen inte svarar på alla e-mail. Orsaken är *inte* att vi tycker att det är coolt att ignorera folk, och *inte* att vi inte bryr oss. Orsaken är att vi gör en speltidning och inte en 24-timmars hotline om allt mellan himmel och jord.

incite PC Games läsare är välkomna att skriva till Brevlådan och Verkstaden med frågor och kommentarer om spel och hardware, men vi kan inte garantera att alla får svar. För frågor som

BARA handlar om vår demo-CD och fullversionsspelen har vi en medarbetare som svarar via telefon och e-mail. Kontaktupplysningar finns längst bak i tidningen. När t ex *Black & White* inte känner igen ett Voodoo3-kort hänvisar vi till spelets svenska distributör, som har medarbetare som är specialister på just detta spel.

I *Black & White*s fall är det EA Nordic som du ska kontakta och de har tel 08-546 645 00. Du kan också surfa till **sverige.ea.com**

Tysk CS-server

1. Var kan man downloada nya sikteskorn till *Counter-Strike*? 2. Kan det stämma att min PC inte kan köra *Counter-Strike* perfekt med 16 bots? Jag har en 450 MHz Pentium III med 128 MB RAM och ett GeForce 2 MX AGP-grafikkort. 3. Varför ger ni *Startopia* 9 och inte 10 när ni enligt recensionen inte kan hitta ett enda minus med spelet?
ETT TIPS: Nybörjare i *Counter-Strike* behöver inte spela mot bots – de kan spela på några av de tyska servrarna. Spelarna på dem kan till och med en myra döda.

Thomas Tuure Lindholm
Danmark

1 & 2. Finns det läsare som kan hjälpa till, så maila Thomas på **hfkfan@ofir.dk**
3. Vi är sparsamma med våra 10:or.

Rött kort!

I frågespalten "Verkstaden" Incite 8/2001 så gav eran Thorstein en insändare världens avhyvling! Svaret riktigt dröp av insinuationer om mytomani och bedrägeri, men det framkom aldrig VARFÖR Peter förtjänade att smädas så. Kan ni möjligen klargöra detta, eller ska man frukta samma avhyvling själv? Jag har faktiskt själv flera alternativa adresser för olika ändamål, det är t ex alltid bra att ha en helt falsk adress för att stoppa SPAM, dvs om man måste logga in någonstans och inte vill få en massa reklam eller bli registrerad. Och har ni aldrig lånat någon annans dator för att skicka mejl? Ge nu Thorstein ett rött kort och en iskall dusch på på minst en timme. Skärpning, tack!

Thomas
Sverige

Jadu, varför han fick en sådan avhyvling är inte så lätt att förklara. Vi ska se om din föreslagna behandling kan ge Thorstein ett mjukare handlag i framtiden. Och ni behöver inte vara rädda för att maila oss med era frågor!

månadens brev

PC eller X-Box?

Jag är en kille på lite över 14 år som ska konfirmeras nästa år. Jag ska inte konfirmeras på grund av pengarna, nej, nej, men man kan ju ändå inte låta bli att tänka på hur mycket pengar man kan håva in!!! Vad rör det oss?, tänker ni ... jo, det rör er eftersom ni ska vara med och bestämma om jag ska köpa en dator eller en X-Box. Jag vill gärna ha en PC, och jag är inte någon PlayStation-tönt, men jag funderar ändå på en X-Box ...
1) Hur mycket kommer X-Box att kosta?
2) Hur dyra ska spelen vara?
3) När tror ni att man kommer att kunna spela med ett par glasögon, så att man kan komma ned och stå på slagfältet i *Red Alert 2*, gå vid sidan av Hitman medan han långsamt dödar sitt sista offer, eller sitter vid sidan av en rallyförare och får en jättesladd i gruset? Det jag talar om är sådana virtu-något-glasögon, där man kan leva sig helt in i spelen ...?

Christian Tilsted
Danmark

Microsoft är tystlåtna när man frågar om ett pris på X-Box, som kommer till Sverige under våren 2002. X-Box värsta konkurrent, PlayStation 2, har fallit lite i pris de senaste månaderna och kommer troligtvis ned på ca 3 000 kr när det är dags för X-Boxens premiär, så en försiktig gissning från oss lyder på ett startpris på mellan 3 000 och 4 000 kr för en X-Box. Blir priset högre lär det skrämma bort många köpare, oavsett vad deras maskin kan.

Enskilda PC-spel har passerat 500-kronorsgränsen, och spelen till X-Box kommer inte att bli billigare än motsvarande PC-spel, så räkna med minst 500 kr för ett X-Box-spel. Virtual reality-glasögonen, där du ser ett spel på två små digitala skärmar direkt framför ögonen i stället för på en skärm, spåddes att få en lysande framtid för fem år sedan, men i dag är det ingen som tar dem på allvar. Man har ännu inte lyckats att skapa en enda realistisk spelupplevelse med virtual reality-glasögon. Men kanske kan det ändras om fem år till?



VIRTUAL REALITY-GLASÖGON säljs fortfarande i USA. Vi hittade detta Ninja-set för 49,99 dollar.

Vinn **hardware**

THRUSTMASTER®

Insändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr.

DUAL ANALOG GAMEPAD



TOP GUN FOX 2





tävling

Vinnarna av *Startopia* från Infogrames i nr 07/2001 blev Tim Larssen ● Mark Schultz ● Pierre M. Knudsen ● René Munk ● Hans Peter Petersen ● Patrik Svensson ● Michael Andersson ● Emil Johansson ● William Wassaether ● Isak Larsson ● Marius E. Skinnes ● Mads Schjølberg ● Andreas Bratteberg ● Kristoffer S. Lillemoen ● Olav Vatna Selväg



HJÄLP OSS ATT GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN ETT SPEL SOM SPONSRATS AV **MICROSOFT**, 08-752 56 00





09/2001 Vad tycker DU om incite PC Games?

1. Din ålder? [ ]

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	○ Har jag	○ Ska jag köpa
PlayStation 2	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Nintendo 64	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Game Boy	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Dreamcast	○ Har jag	○ Ska jag köpa
PC	○ Har jag	○ Ska jag köpa
X-Box	○ Har jag	○ Ska jag köpa
Game Cube	○ Har jag	○ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Kritisk granskning	○ Hög	○ OK	○ Låg
Informationsvärde	○ Hög	○ OK	○ Låg
Aktualitet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Överskådlighet	○ Hög	○ OK	○ Låg
Valuta för pengarna	○ Hög	○ OK	○ Låg
Design och layout	○ Hög	○ OK	○ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck	○6	○5	○4	○3	○2	○1
Text	○6	○5	○4	○3	○2	○1
Design	○6	○5	○4	○3	○2	○1
Framsida	○6	○5	○4	○3	○2	○1
CD-ROM	○6	○5	○4	○3	○2	○1

5. Har du tillgång till Internet?
○ Ja ○ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games? [ ]

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?
○ Nyheter ○ Hardware
○ Recensioner ○ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
○ Ja ○ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?

10. Vilka är dina favoritgenrer?
○ Action
○ Adventure
○ Simulering
○ Sport
○ Strategi
○ Bilspel/racing
○ Rollspel

Kupongen finns online på **www.incite.nu** under "Brevlådan". Lottdragningen görs den 6/9 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

nästa nummer

incite PC Games

Chefredaktör: Søren Prien
Redaktör: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games ges ut av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13, p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
c/o Intertec
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
kundtjanst@bp.bonnier.dk
Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.

incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 59:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

SE FRAM EMOT EN GIGANTISK RECENSION AV

MAX PAYNE

VI HAR SNACKAT OCH RAPPORTERAT OCH VISAT BILDER OCH HAFT MED VIDEOS DE SENASTE 12 MÅNADERNA. NU FÅR VI ÄNTLIGEN TAG I DET FÄRDIGA SPELET - OCH RECENSIONEN KOMMER NÄSTA MÅNAD.

VI KOMMER OCKSÅ SOM FÖRSTA TIDNING I SKANDINAVIEN ATT HA MED DET FÖRSTA

DEMOT!

F1 2001: EXKLUSIVT BESÖK I GARAGET BAKOM EA SPORTS SENASTE FORMEL 1-SPEL
COMMANDOS 2: STATUS FÖR GIGANTSPELET
FINAL FANTASY: THE MOVIE: REPORTAGE, INTERVJU OCH KNIVSKARPA BILDER

PLUS! RECENSIONER AV BL A LINKS 2001 ADD-ON, GRAND PRIX 3 2000, ARCANUM OCH FLY! 2

Rätten till ändringar förbehålles.

BÄST, STÖRST, FÖRST! incite PC Games 10/2001 UTKOMMER 18/9

En helt ny spelklubb

Du får The Sims för endast 9:50

+ 19:50 i porto och exp.avgift

och bli medlem av

BEST GAMES

SPARA 369:50





The Sims

– utsett till årets spel år 2000 av Gamespot



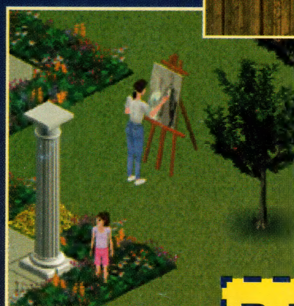


I strategispelet "The Sims" är det du som skapar och styr personerna i spelet. Skapa en familj, bygg ett hus åt den, hjälp alla i jakten på en framgångsrik karriär, tjäna massor av pengar, skaffa många barn och vänner, flirta med grannen över häcken eller gör grannens liv till ett veritabelt helvete.

- Köp en swimmingpool, ett biljard-bord eller en lavalampa till familjen. Det finns över 150 föremål som du kan förgylla tillvaron med.
- Du kan bygga allt från ett liten enrums-lya till en enorm lyxvilla.



Över 1,5 miljoner sålda exemplar



NYHET • NYHET • NYHET

Som klubbmedlem får du varje månad vår medlemstidning, där du får en noggrann vägledning till månadens spel med installations- och uppsätt-ningsvägledning, strategiguide, tips och tricks samt fuskkoder. Du får information om nästa månads spel. Dessutom får du de hetaste nyheterna från spelvärlden.

BEST GAMES

The Sims – The People Simulator from the Creator of Sim City

"The Sims puts forth the closest, most amusing rendering of digital life gamers have ever seen"
Adrenaline Vault

BESTÄLLNINGSKUPONG

X JA jag vill gärna bli medlem i pc-spelklubben Best Games. Jag får The Sims som mitt första spel i Best Games för endast 9:50 + 19:50 i porto och expeditionsavgift. Därefter erbjuds jag ett kvalitetsspel en gång varje månad för endast 139:50 + 24:50 i porto och exp.avgift, så länge jag vill. Dessutom får jag klubbens tidning, där jag har möjligheten att köpa ur klubbens stora sortiment av speltitlar till ett mycket fördelaktigt pris. Jag kan när som helst meddela förlaget att jag vill lämna klubben och jag är inte förpliktigad att köpa fler spel än jag själv vill.

Frankeras ej.
BESTGAMES
betalar portot.

Skicka The Sims till:

Namn:

Adress:

Postnr: Ort:

Är du under 18 år, v'änligen uppge födelseår: Dessutom krävs målsman underskrift:

Var vänlig skriv tydligt – texta gärna! 0104 1004

BEST GAMES

SVARSPOST
111 033 834
208 05 MALMÖ

OBS: SVARA INOM 9 DAGAR!

BEST GAMES
Ny pc-spel-klubb med de största titlarna

BEST GAMES/Bonnier Publications, Kundtjänst 205 50 Malmö, www.kundtjanst.nu
Ett Bonnier Media-företag.